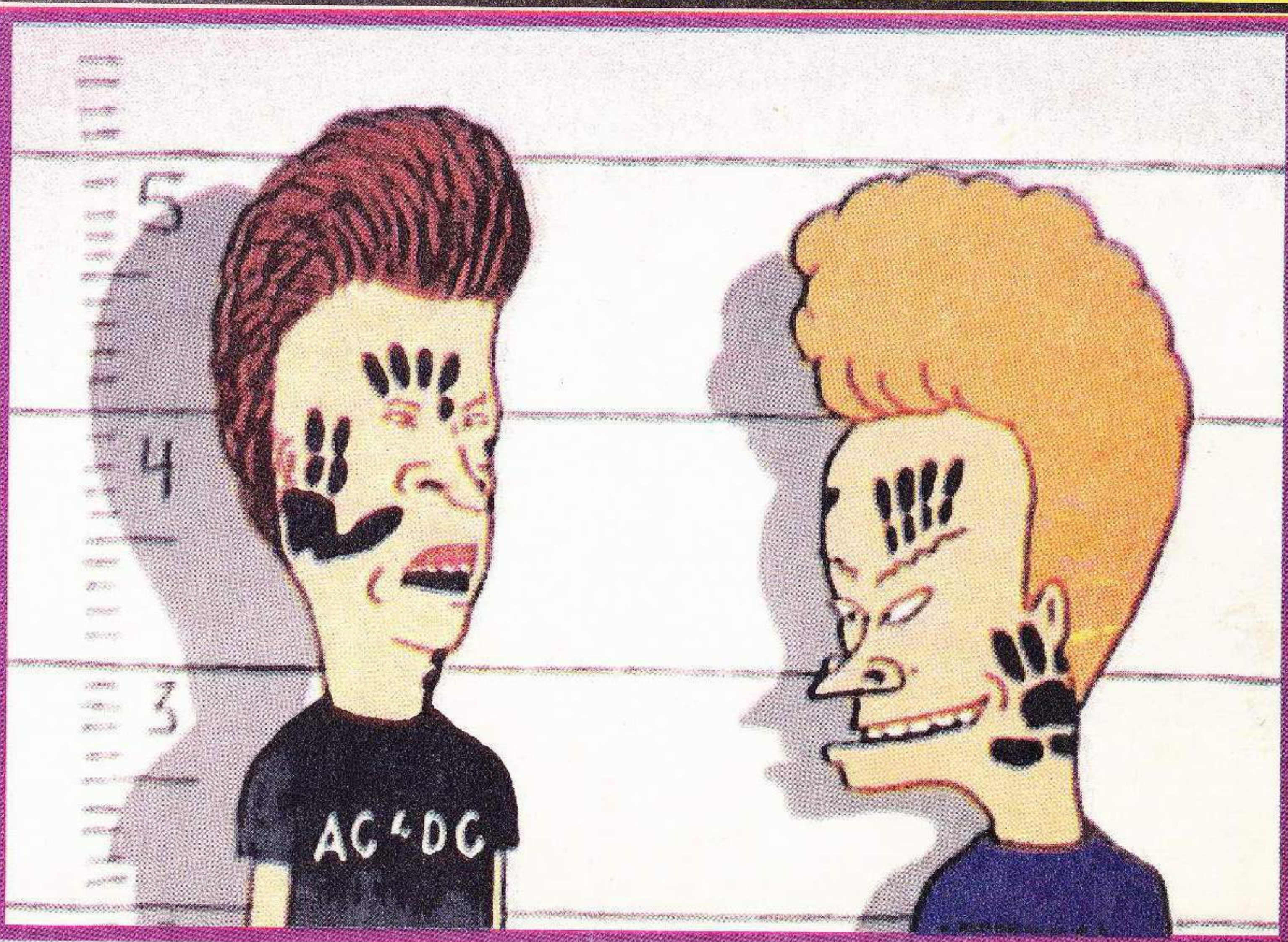
KIBER ZONA

1997 gegužė
NR.5
Kaina 2 Lt

MĖNESINIS LAIKRAŠTIS NE VIEN KOMPIUTERINIŲ ŽAIDIMŲ MĖGĖJAMS



nuotykiniai žaidimai



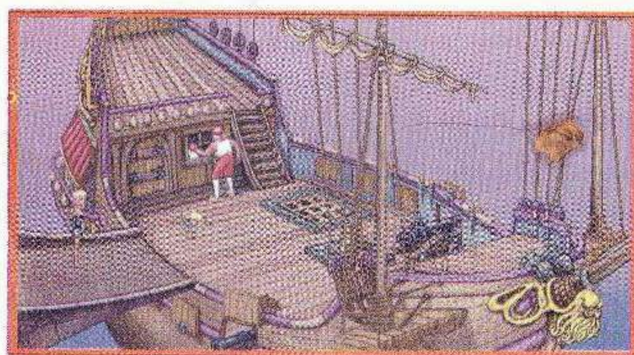
Viskas apsivertė po to, kai kažkas pavogė keturis brangakmenius. Pasaulis tapo žiaurus, niūrus ir beveik be žmonių. Akmenis saugo didžiuliai kariai su neįsivaizduojamais sugebėjimais. Tačiau karius reikia pergudrauti ir grąžinti žmonėms laimę ir džiaugsmą.

„Sniego žemės“

Prie vartų pasikalbėkite su seniu. Jis duos stebuklingą medalioną. Eikite aukštyn prie krioklio ir pasikalbėkite su medžiotoju, kuris paaiškins, kad tilteliu per upę eiti negalima. Pažiūrėkite į akmenis, kurie guli upėje. Jais galima pereiti į kitą krantą. Prieikite prie laumės namo. Nuo medžio nukabinkite žibintą ir pipirą. Prieikite prie durų ir pabandykite jas atidaryti. Katė, kuri guli ant lango, staiga pasivers šmėkla ir pradės Jus pulti. Panaudokite medalioną ir šmėkla pradings. Atidarykite duris ir įeikite į trobelę. Kampe paimkite maišelį su grūdais, iš dubenėlio ant lovos – varpą, nuo lentynos – knygą (ši knyga padės perskaityti nesuprantamus užrašus). Pasikalbėkite su senute. Ji labai bjauri ir nuolat, mėgina Jus užmygdyti. Tačiau tai nėra labai baisu ir galima vėl su ja kalbėtis. Eikite į lauką. Kairėje, prie namo pamatysite dureles į rūsį. Atsidarykite jas ir eikite vidun. Nuo altoriaus paimkite auksinę statulėlę, o nuo grindų – virvę. Pažiūrėkite į daiktus, kurie guli laive ir palieskite juos. Atsiras dvasia, kuri kalbėdama išleis žalią rutulį. Rutulį paimkite ir eikite prie kryžkelės.

Pakalbėkite su pirkliu ir atiduokite jam auksinę statulėlę (ją atiduoti galima tik kalbantis. Užkalbinkite pirklį, o po to įjunkite statulėlę ir paspauskite dešinį mygtuką). Dabar galima eiti toliau. Prieikite prie karžygių statulų. Pažiūrėkite į kario galvą (kur tupi juodas varnas). Pažiūrėkite dar kartą. Galva atsidarys ir išlys berniukas, kuris išgąsdins paukštį. Pažiūrėkite į iš sniego kyšantį skydo gabalą. Iškaskite jį (apžiūrėkite dar kartą) ir paimkite sau.

Keliaukite prie medžio. Pakalbėkite su miškiniu. Ant paukščio panaudokite maišelį su grūdais (įsidėmėkite! ant paukščio, o ne ant lizdo), padėkite jį į sniego pusnį. Išgąsdinkite paukštį. Kol jis skrenda pasiimti grūdų, pasižiūrėkite į lizdą. Ištraukite iš ten karolius. Eikite prie kryžkelės ir iškeiskite karolius į pirštines. Grįžkite prie medžio. Pasižiūrėkite į kelmelį ant kurio sėdėjo miškinis, atidarykite jį (pažiūrėkite padidintą paveikslėlį).



Paspauskite jungiklį ir įeikite į didelį medį, kuris prasivers. Apžiūrėkite mirusio kareivio kūną. Jam nuo piršto numaukite žiedą. Pastumkite kito kario lavoną. Užsimaukite pirštines (panaudokite jas), nuskinkite visas šešias ūogas.

Priėję kryžkelę, pažiūrėkite į pilies pusę. Jus užpuls trys plėšikai. Pasakykite jiems, kad pasiklydote. Plėšikai pareikalaus išpirkimo. Atiduokite jiems žiedą. Plėšikas užsimaus žiedą ir numirs, kiti išsilakstys į visas puses. Pakelkite kardą ir paimkite nuo plėšiko galvos nosinę. Skuduru nublizginkite skydą.

Prieikite prie šulinio, pakalbėkite su medžiotoju. Pažvelkite į simbolį ant šulinio, nuvalykite jį nuo sniego (pažiūrėkite dar kartą). Perskaitykite užrašą (pasinaudokite knyga). Pakelkite kibirą. Pririškite prie šulinio storą virvę. Dabar galima nusileisti apačion. Ten siaubingai tamsu. Ant savęs panaudokite žalią rutulį, jis nušvies kelią. Pažiūrėkite į piešinį ant sienos. Dabar pažiūrėkite į kauburėlį ant grindų ir iškaskite pirmąjį lentelės gabaliuką. Kardu nupjaukite prie sienos auganti žalią krūmelį. Eikite dešinėn. Pažiūrėkite į dar vieną kauburėlį ant grindų ir iškaskite antrąjį lentelės gabalėlį. Sujunkite abu gabalėlius ir pažiūrėkite, kas išėjo. Eikite toliau, kol prieisite olą. Pažiūrėkite į pagalvę ir praskleiskite šiaudus (pažiūrėkite dar kartą). Per skylę lubose išlysite į viršų.



Išeikite už ekrano ir sugrįžkite atgal. Iš olos pasirodys laukinis, tačiau žmoniškai su juo pasikalbėti negalima. Artimiausiuose krūmuose galima pasislėpti nuo laukinio žvilgsnio. Prasmukite į olą. Vėl prieikite prie pagalvės. Dabar šiauduose rasite raktą. Raktu atidarysite skrynią prie sienos ir iš jos ištrauksite tris indus su alyva.

Eikite prie vartų (ten kur užpuolė plėšikai), pakalbėkite su akmenine galva ir parodykite jai suklijuotą medinę lentelę. Vartai atsidarys ir kelias į pilį bus laisvas. Tame pačiame ekrane yra slaptas takelis į kalnus. Pakilkite juo, pažiūrėkite į mirusį žmogų ir pakelkite degtuką. Ženkite ant tilto. Sutiksite didelį ledinį žmogų. Meskite į jį butelį su alyva. Po to meskite į jį degtuką. Ledinio žmogaus kaip nebūta. Galite įeiti į pilį. Išblizgintu skydu apsiginsite nuo ugninių strėlių. Pakelkite pirmąjį brangakmenį, kuris guli priešais paukštį. Pavaišinkite paukščiuką viena mėlyna uoga. Paukštis nuneš Jus į „Rūko žemes“.

„Rūko žemės“

Prie įėjimo Jus pasitiks sargybinis. Pasakykite jam „**See ya later alligator**“. Eikite dešinėn prie **pelkės**. Pažiūrėkite po nedideliu laipteliu, pamatysite nudvėsusią žiurkę. Paimkite ją ir nunešę sargui, iškeiskite į ragą. Apžiūrėkite jį. Viduje pastebėsite du kamščius (pažiūrėti į ragą, po to pažiūrėti į jo padidintą paveikslėlį). Užsikimškite jais ausis. Takeliu eikite pas vorus. Jums beeinant iš vandens iššoks šamanas ir pradės mušti į stebūklingą būgną. Tačiau, jei Jūsų ausyse yra kištukai, stebuklingasis būgnas nebaisus. Šamanui baigus groti imkite paliktą būgną ir pakilkite pas vorą. Kai tik atsistosite ant kaulų kalnelio, išlįs didžiulis voras. Norėdami jį išgąsdinti, papūskite į ragą. Apžiūrėkite griaučius su marškiniais ir pakelkite nedidelį auksinį raktelį. Grįžkite prie sargo trobelės. Sargą užmigdykite stebūklingu būgnu. Pažiūrėkite į jį, po to pažiūrėkite dar kartą (į padidintą paveikslėlį) ir nuo diržo nukabinkite raktą (tas raktas – nuo bokšto). Pakelkite ietį. Mažu rakteliu atrakinkite duris ir įeikite vidun. Nuo sienos nuimkite kirvį ir pakelkite apklotą (po narvų). Nuo stalo paimkite buteliuką. Pažvelkite už raudono iš dešinės buteliuko ir nuo lentynos paimkite knygą. Kitu raktu atrakinkite narvą. Išskris jonvabaliukas ir pavirs mergina. Pasikalbėkite su ja. Mergina duos stebuklingų miltelių (reikia pasakyti: „**You could start by telling me who you are**“). Labai labai labai ilgais laiptais užlipkite į **Rūko miestą**.



Apžvalgos aikštelėje tarp įvairiausių daiktų pakelkite vazą. Iš dubenėlio paimkite truputi riešutų. Pakilkite prie miesto. Išpilkite stebuklingus miltelius į vazą su vandeniu. Nedidelis sprogimas ir – džinas dingo. Kirviu atidarykite mažas dureles iš kairės nuo vartu ir įeikite vidun. Siene po skyle lubose rasite 6 auksines monetas. Paimkite jas. Sugrįžkite prie vartų. Atidžiai pažiūrėkite į kelią prieš jus. Pamatysite tris mygtukus, panašius į kelio akmenis. Pirma paspauskite kairį, po to apatinį ir pagaliau viršutinį – vartai atsidarys. Įeikite į miestą.



Atidarykite duris iš dešinės ir įei-

kite į biblioteką. Pakalbėkite su bibliotekininku.Atiduokite jam knygą, paimtą bokšte. Mainais gausite raktą ir sagę. Išeikite. Pažiūrėkite į tą vietą, kur sėdi paukštis, ir atrakinkite spyną pilku rakteliu. Paukštis nuskris. Tuomet atrakinkite duris iš kairės nuo bibliotekos. Mažylėms pasakykite, kad esate draugas („I was just having thank you").

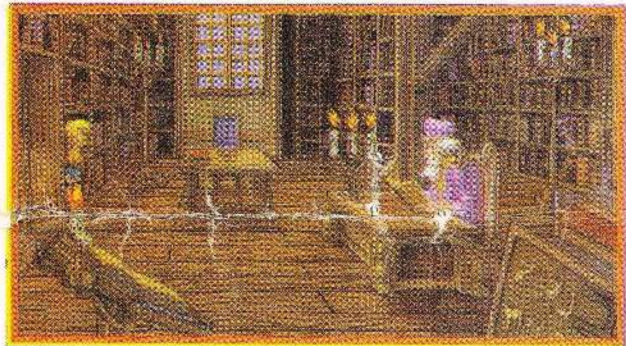


Iš mažylio dešinėje atimkite ledinuką (tai gali pavykti ne iš karto) ir išeikite. Atsirakinkite pagrindines duris ir įeikite. Ietimi užmuškite gyvatę. Nuo



grindų pakelkite deimantą, kuris iškrito iš gyvatės. Pažiūrėkite į kaulus prie kairiosios sienos ir paimkite dar kelias monetas.

Išeikite ir lipkite į skraidantį laivą. Pakalbėkite su kapitonu („Do you



think that this ship is seaworthy?", po to – „The Engulfed might be fun to visit"). Atiduokite saldainį vaikui, plaunančiam denį, o pinigus – kapitonui. Atsidarykite duris ir įeikite į kapitono kajutę. Nuo stalo paimkite pergamentą, o nuo lovos – kojines. Apžiūrėkite kapitono lovą, rasite segtuką. Pažiūrėkite į jį ir atlenkite kamputį. Dabar atidarykite skrynutę šalia didelės skrynios ir paimkite stebuklingą akmenį. Pakilkite ant denio. Atidarykite liuką ir leiskitės į triumą. Iš statinių, esančių už laiptų, paimkite gabalą mėsos. Atidarykite duris dešiniau nuo pečiaus. Pamirkykite mėsą į kurą ir suvyniokite į kojines. Vėl pakilkite ant denio. Mėsą, suvyniotą į kojines, meskite už borto rykliui. Prarykite akmenį (panaudokite), perskaitykite pergamentą (panaudokite) ir šokite į vandenį.

„Povandeninis pasaulis"

Tuojau pat, kai tik atsirasite po vandeniu, Jus apspis jūrų arkliukai. Pakalbėkite su jais („Is this the Engulfed Fortress?", „I really a appreciate your concern", „I'll take my chances anyway, good-bye"). Arkliukai duos Jums jūros žolių ir nuplauks savais keliais. Eikite dešinėn prie skardžio. Nekreipkite dėmesio į undinę. Kardu atidarykite dvi kriaukles ir išimkite perlą. Grįžkite prie kryžkelės. Eikite prie koralų (takelis kiek dešiniau nuo pagrindinio kelio). Čia taip pat mėtosi kriauklės. Atidarykite visas tris ir paimkite dar du perlus. Grįžkite ir eikite kairėn prie didžiulės kriauklės. Pabelskite į duris ir paklauskite didžiulio vėžlio apie perlus („Could I interest you in some pearl, is?"). Vėžlys įleis Jus į vidų. Atiduokite jam perlus ir paimkite lobių žemėlapį.Grįžkite prie kryžkelės ir eikite į povandeninę pilį. Mėlynam krabui duokite jūros žolę ir paimkite prie sienos stovintį kastuvą. Vėl grįžkite prie kryžkelės ir atidžiai išstudijuokite lobių žemėlapį. Kastuvu pradėkite kasti smėlį maždaug toje vietoje, kur žemėlapyje buvo nupieštas kryžiukas (jei nepasiseks iš pirmo karto, pamėginkite kasti kiek žemiau). Kai rasite skrynią, atidarykite ją segtuku. Paimkite skrynią ir eikite prie koralų.

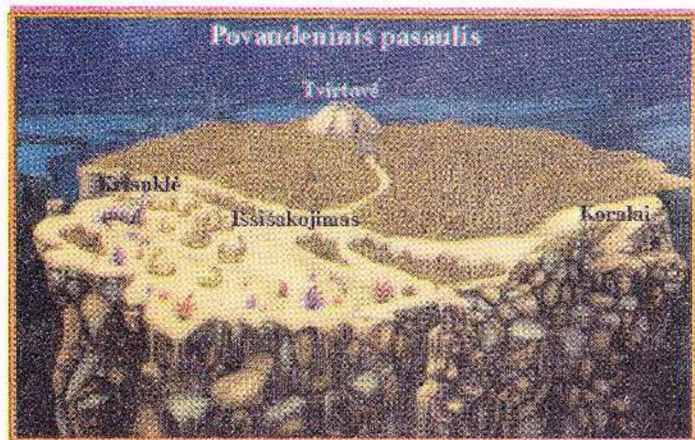
Atiduokite lobius olos sargui. Kažkodėl jis tuojau pat nuplauks lauk. Pakelkite ietį ir šalmą. Dabar eikite į olą. Grįžote į Rūko žemes ir liftas gali nugabenti Jus į viršų. Norint tai padaryti, tereikia paspausti pultą. Grįžti atgal galima paspaudus jungiklį, esantį iš karto už pačio dešiniojo ąsočio. Tačiau ten Jums visiškai nereikia eiti. Jums reikia eiti į nedidelę olą kairėje.

Prieš Jus labai paprastas labirintas. Oloje yra užkaltos durys. Pro jas eiti negalima. Be to yra mažytės olos, kurios turi du išėjimus vienoje sienoje. Kartais tai būna pusiau užverstas praėjimas. Suraskite olą, kur guli laužtuvas. Pas senį galima ir neiti. Laužtuvu išmuškite medines duris pas Gorgoną. Ietimi sudaužykite langą į kosmosą, virš kurio kabo Gorgona. Štai ir nebėra daugiau Gorgonos. Kairėje nuo durų paspauskite jungiklį. Nuo pakylos paimkite safyrą. Išeikite iš labirinto, įjunkite liftą. Dabar liftas važiuos žemyn.

„Šešėlių pasaulis"

Važiuojantis liftas staiga sustos. Panaudokite apklotą kaip parašiutą. Kriskite žemyn. Pasikalbėkite su vartais („The boogie Man"), po to eikite pro juos. Jus suims ir pasodins į kalėjimą.

Kalėjime nuo stalo paimkite pergamentą, lėkštę, šaukštą. Nuo grindų pakelkite puodelį. Pažiūrėkite į akmenines grindis po langu. Pamėginkite šaukštu išimti akmenis. Atsidursite tamsiame kambaryje su seniu. Du kartus su juo pakalbėkite („My name's Quickthorpe. I've come to free you"). Po Jūsų žodžių senis mirs. Du kartus į jį pažiūrėkite ir paimkite raktą. Tuneliu grįžkite į savo kamerą. Pažiūrėkite į duris ir raktu atidarykite jas. Išeikite iš čia.



Pakalbėkite su griaučiais iš kairės („Couldi have one of your official. ID cards?") ir paimkite kortelę. Eikite kairėn prie tilto. Panaudokite ietį ir užšoksite ant tilto. Eikite palei upę siauru takeliu. Puodeliu pasemkite lavos. **Mirčiai** parodykite kortelę. Panaudokite judančią platformą ir atsirasite kitame krante. Eikite į olą. Pakalbėkite su ugnies demonu („Just a routine in spection. I'll be on my way"). Palaistykite jį lava iš puodelio. Ugnies demonas, tačiau ugnies bijo!?.. Paimkite paskutinį brangakmenį nuo pakylos dešinėje. Įlįskite į tuščią nišą sienoje, kur guli kaulai ir atsirasite lygio pradžioje.





Šalia lifto įjunkite jungiklį. Kilkite aukštyn. Eikite į labirintą, o ten – į kambarį, kur virš lango kabojo Gorgona. Įstatykite visus keturis akmenis į sagę, kurią davė bibliotekininkas. Sagę reikia įstatyti į specialią tuštumą geležinėse duryse. Įeikite į kambarį. Paspauskite raudoną mygtuką, esantį ant viduriniojo fotelio rankenėlės. Sėskite į fotelį. Štai ir viskas.



„COMMAND & CONQUER: RED ALERT"

Tęsinys (pradžia „KIBER ZONOS Nr4")

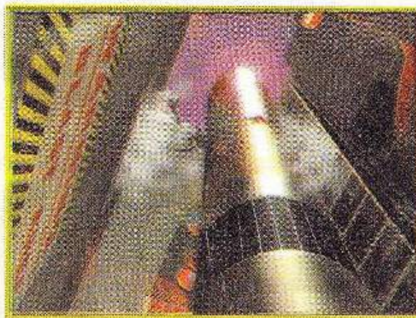
15 misija

Nuveskite Tanya ir vagis trumpam žemyn. Taip apsisaugosite nuo statinių sprogimo. Tada grįžkite atgal. Keliaudami į vakarus naikinkite trukdančius priešo pėstininkus. Kai Jūsų būrys prieis krantą, sukite į šiaurę ir eikite į bazę. Būtina sunaikinti smulkias elektros stotis, o taip pat sulaikyti automobilį. Jei automobiliui pasiseks pasprukti, palaukite jo prie upės. Kelis kartus į jį iššovę, aptiksite dėžutę su pinigais. Susilaikymas – dorybė! Iki tam tikro laiko dėžutės liesti neverta. Verčiau grįžkite ir susprogdinkite likusius energijos šaltinius. Vagys ko gero norės pasisavinti ***ore silos*** turinį. Kaip tik šiuo momentu atvyks pastiprinimas. Bazę reikia pastatyti ten, kur yra dūmų ženklas.

Kaip ir ankstesnėse misijose Sovietai sius tankus, Kurie yra tam tikrą laiką nepažeidžiami. Laimei technika visuomet traukia tuo pačiu keliu. Užminuokite jį. ***Rocket infantry*** apsaugos Jus nuo puolimų iš oro. Tačiau pastatyti aplink elektros stotis kelias AA patrankas tikrai nepakenks.

Kita užduotis – surasti ir sunaikinti priešo ***ore truck*** (iškart po GPS-stoties paleidimo). Būsite apdovanoti trumpu atokvėpiu. Kaip visuomet šiuo momentu aktyvuosis antroji priešo bazė. Jų laukai taip pat neturi apsaugos nuo puolimų, todėl sunaikinti likusius ***harvesterius*** nebus labai sunku.

Sukurkite ***naval yard*** ir suruoškite kreiserį. Pasiekti krantą galima pastačius pastatų grandinę (pavyzdžiui ***barracks***), vedančią prie taip trokštamo vandens. Jūros statiniui nepakenks apsauga nuo užpuolikų iš oro. Naudodami chronosferą, perneškite kreiserį į ežerą



prie pietinės bazės. Jo tikslas – sukurti chaosą. Koreguokite kreiserio patrankų ugnį rankiniu būdu.

Kitas tikslas – nedidelis ežerėlis žemutiniame kairiajame žemėlapio kampe. Šį kartą bus sprogdinami pakilimo takai ir elektros stotys. Štai dabar atėjo malūnsparnių eilė. Jų tikslas – SAM įrenginiai. Tačiau su tam tikrais nuostoliais Jūs galite jais atsikratyti. Vėliau aukomis turėtų tapti kitos elektros storys. Be jų ***tesla coil*** neteks savo prasmės ir Sovietinės bazės taps prieinamos Jūsų bazėms.

Misija beveik įvykdyta.

****

Vienas žaidėjas „RED ALERT" gali žaisti arba už Sovietų Sąjungą, arba už šalis Sąjungininkes (šias misijas mes jau aprašėme). Pasirinkę sąjungininkus, paeiliui vadovausite skirtingų šalių kariuomenėms (priklausomai nuo konkrečios misijos).

Kiekvienos šalies ginkluotosios pajėgos turi savo skirtumų, savo pliusų ir minusų, todėl tam tikros šalys geriau atlieka tam tikras konkrečias užduotis. Be to visos šalys skirtingais greičiais stato pastatus ar ruošia kariuomenes. Taip pat nevertėtų pamiršti nei kainos, nei pasiruošimo lygio.

Visi šie skirtumai labai išryškėja žaidžiant per tinklą, nes „RED ALERT" vienu metu per tinklą ir per „Internet"ą (**www.axis.com/kali**) gali žaisti net 6 žaidėjai.

Kadangi pagrindiniai veiksmai vystosi Europoje, naujų gamtovaizdžių atsiradimas neturėtų nieko nustebinti. Be standartinių „C & C" žemėlapių, „RED ALERT" atsiranda žiemos peizažai su daug sniego ir ledo.

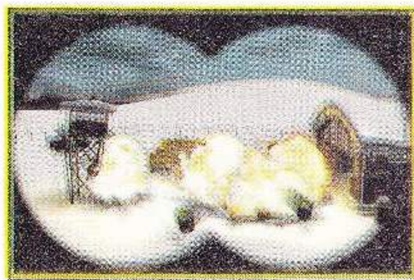
Stipriai praplatinti tiltai, todėl nereikės upių forsuoti vorele. Kita vertus šiuos tiltus galima sprogdinti, ir taip užkirsti kelią priešui.

Sienos tapo visiškai nepriklausomomis struktūromis t. y. dabar galima statyti sienas vieną šalia kitos. Nors pradėti pastatų statybą nuo sienų vis tiek negalima. Tačiau dabar juos galima statyti kiek toliau vienas nuo kito. Tai labai malonu. Ir pagaliau daugiau nei du kartus padidėja žemėlapiai (96x96, galima ir 128x64). Tai panaikina labai nemalonią problemą žaidžiant per tinklą, kur žaidėjai turėjo pradėti misiją tiesiog vienas kito pašonėje.

Dar vienas labai svarbus dalykas – Dirbtinis intelektas (DI). Šalis valdoma kompiuteriu kur kas teisingiau reaguos, kai atakuoja du ar daugiau žmonės. Ji pamėgins pasipriešinti ir susijungti su kokia nors kompiuteriu valdoma šalimi. Na, o atrėmusi Jūsų ataką, pradės negailestingai keršyti.

Žaidėjas gali pasirinkti kelis kompiuterinius oponentus ir net nustatyti jiems skirtingą intelekto lygį. Žaidimo metu šie oponentai gali (priklausomai nuo aplinkybių) arba susijungti prieš žmogų, arba, atvirkščiai, pasigalynėti tarp savęs.

Naujasis DI turėtų geriau įvertinti pavojaus kuris gresia vienam ar kitam būriui laipsnį. Jei anksčiau



užtekdavo ką nors vieną pasiųsti atakuoti priešo ***charvesterį***, o kompiuteris tai matydamas, siųsdavo beveik visą savo kariuomenę (dažniausiai palikdamas savo bazę be ginybos), tai dabar jau šis triukas nebeišdegs: naujasis DI sugebės teisingai įvertinti pavojų, gresiantį ***charvesteriui*** ir pasistengę išsiųsti tiek technikos, kiek reikia sunaikinti agresorių.

Kaip ir „C & C", žaidžiant po truputį palaipsniui atsiras vis naujų ginklų rūšių (taip pat ir atominis ginklas). Įvairių būrių kombinavimas tarp savęs yra labai svarbu, nes kiekvienas būrys kaip ir anksčiau turės savo silpnąsias vietas.

Iš esmės Sąjungininkų pranašumą sudaro pėstininkų kariuomenė ir jūrų pajėgos, tuo tarpu Sovietai gali pasigirti sunkiųjų tankų galingumu ir jaučiamu pranašumu ore.

Ir nepaisant to, kad kompanija ***„Westwood"*** nelabai norėjo pasinerti į smulkmenas, štai kai kurios naujienos:

Mobilūs radio lokatoriai: išveda iš proto priešo radarus. Čia tai bent! O, kad taip visiems.

Minų dėjikas: kaip ir naujieji ***charvesteriai,*** šis daikčiukas ne toks kvailas, koks atrodo. Jis reaguoja į artėjančius pavojus ir gali griebtis atitinkamų veiksmų.

Diversantai (tiksliau, diversantė vietoj šaunuolio Commando iš „C & C"): ji yra viena visam žaidimui. Jeigu leisite ją nužudyti – naujos tikrai neverta laukti. Jos pasirodymas primena merginos pagal iškvietimą atvykimą: nusileidžia parašiutu karinių veiksmų zonoje ir tada tai jau laikykitės...

Vagis: gali greitai nudžiauti beveik visas priešo transporto priemones.

Šnipas (jis taip pat ir žvalgas): žaidžiant per tinklą kelia daug sumaišties. Be to, jis gali dezinformuoti priešininką apie (kariuomenės bazavimosi vietą, realų jėgų santykį). Savaime suprantama, kiekvienas save gerbiantis šnipas turi rinkti informaciją apie priešų dislokaciją, perimti radijo pranešimus, vogti žinias, gautas iš priešininko radaro ir panašiai. Be to jis gali ir „švilpti" smulkmenas iš kišenių.

Sargybiniai šunys (Dobermanai): žinoma, tokia gauja didžiulių agresyvių šunų lengvai gali užgraužti žmogų, bet tankai kol kas dar ne jų dantukams. Tačiau jie užuodžia stipriai prakaituojančio priešo kvapą anksčiau, nei Jūs pamatote patį priešą. O šiaip jau, jie llabai praverčia patruliuojant ir ***charvesterių*** medžioklei.

Amerikiečių gydytojas: tai „gerasis daktaras Aiskauda..." Jei Kombatui nutraukė kojas – ne bėda. Mes prisiūsime naujas kojytes, ir jis vėl galės bėgioti laukais. Tačiau vis dėlto reikėtų atsargiau žiūrėti po kojomis. Minos – pavojingas dalykas!

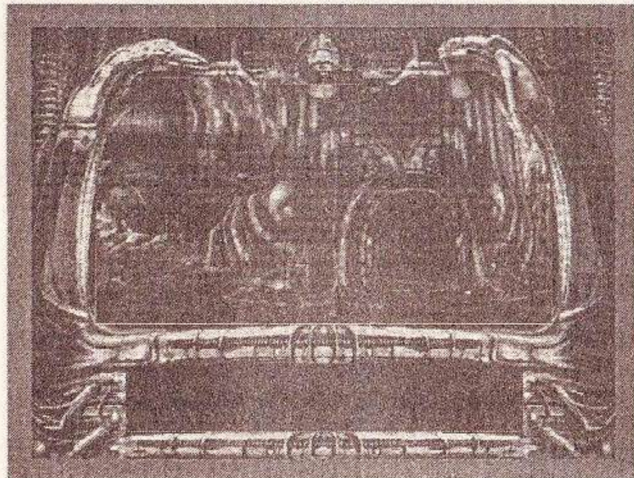
Naujasis obeliskas: iš esmės tai tas pat, kas ir Senasis Obeliskas, tačiau su nauja, gražia grafika. Be to, seanasis



(nukelta į 3psl.)

Seni geri žaidimai

DARK SEED

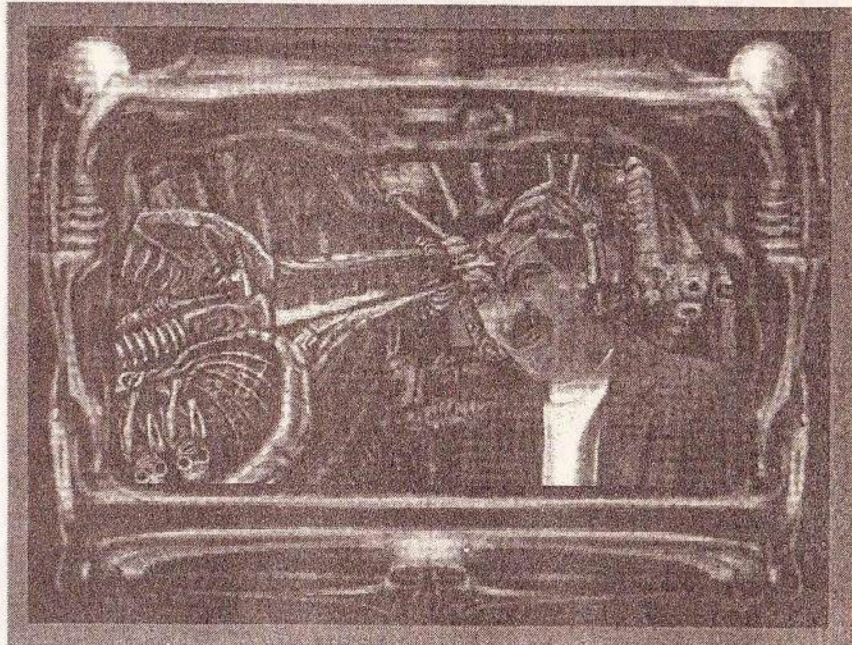


Pirmoji diena

Eikite į vonią ir atidarykite spintelę. Paimkite ir išgerkite vaistus. Beprotiškas galvos skausmas išnyks. Po to nusiprauskite. Eikite į antrąjį miegamąjį ir porą kartų apžiūrėkite paltą. Rasite bibliotekos bilietą. Eikite į pirmąjį aukštą. Užeikite į biblioteką. Atidžiai apžiūrėkite ant stalo gulintį planą. Tai viso namo planas. Bibliotekoje atsidarykite slaptą praėjimą ir lipkite į antrąjį aukštą. Paimkite virvę ir atidarykite duris, tačiau neišeikite, o leiskitės žemyn. Eikite iš namų į garažą. Atidarykite mašinos bagažinę ir paimkite montavimo prietaisą. Lipkite į mašiną ir įjunkite radiją. Nepamirškite iš stalčiuko ištraukti pirštines. Radiją įjunginėkite kiekvieną dieną. Taip gausite nemažai svarbių žinių. Grįžkite namo ir pakilkite į trečią aukštą. Tris kartus pastumkite skrynią ir atlaisvinkite praėjimą į terasą. Už skrynios yra laikrodis. Jį reikia paimti. Dabar eikite į terasą ir prie *Gargulijos* pririškite virvę. Eikite atgal ir panaudokite montavimo prietaisą ant skrynios. Iš skrynios ištraukite dienoraštį. Palaukite, kol Jums paskambins iš bibliotekos, tada eikite ten. Pakeliui užsukite į parduotuvę ir nusipirkite viskio. Į parduotuvę įeis **Delbeptas** ir duos Jums savo vizitinę kortelę. Dabar galima ramiai eiti į biblioteką. Nuo grindų pakelkite segtuką, pakalbėkite su gražuole bibliotekininke. Prasidės vizijos, tačiau ji suspės pasakyti Jums apie rūpimą knygą. Nepamirškite atiduoti jai skaitytojo pažymėjimo. Dabar eikite pro vidurines duris. Prieikite prie lentynos **C** ir pažiūrėkite į žalią knygą. Keliaukite į senąsias kapines. Prieikite prie ***Tutlų*** koplyčios. Prie durų paspauskite akmenis (kairį, viršutinį, dešinį). Pasirausite palaikuose ir rasite raktą. Grįžkite namo ir raktą panaudokite laikrodžiui. Įsidėmėkite vardą. Eikite miegoti.

Antroji diena

Pakartokite rytinę procedūrą nuo galvos skausmo ir laukite pašto. Į veidrodį įstatykite trūkstamą šukę ir panaudokite teleporterį tamsiajai pusei. Pakilkite į viršų tokiu pat slaptu praėjimu. Paimkite žiūronus. Prieš pradėdami tampyti už rankenėlės — panaudokite pirštines. Išeikite iš namo ir eikite kairėn, kol nerasite kastuvo. Grįžkite į tamsiąją pusę ir eikite kasti nelaimingojo ***Mak Kingo*** kapo. Paimkite raštelį ir grįžkite namo. Jus suims! Paslėpkite pinigus, segtuką ir pirštines po pagalve. Panaudokite puodelį ir prisišauksite sargybinį. Duokite jam advokato vizitinę kortelę. Išeidami, paimkite šautuvą. Prie garažo iki 6 val. laukite Delberto, o po to sekite paskui jį. Nepamirškite duoti jam butelį. Paimkite pagalį ir teleportuokitės į blogį. Eikite dešinėn, kol prieisite duobę. Ten sargybinio vietoje yra kažkoks žvėris. Meskite į duobę pagalį, ir sargybinis dings. Eikite į policijos skyrių. Kameroje iš po pagalvės viską išsitraukite ir segtuku atidarykite spyną. Pasikalbėkite su padaru ir duokite jam segtuką. Už tai gausite nematomumo raištį. Eikite prie bibliotekos ir panaudokite raištį. Po to eikite į archyvą ir panaudokite ekraną. Gausite mikrojuostą. Išeikite iš čia ir greitai eikite į šviesiąją pusę. Pasistenkite užmigti.



Trečioji diena

Kaip paprastai — vandens procedūros. Eikite į biblioteką. Panaudokite mikrojuostai šifravimo aparatą. Dabar eikite į parduotuvę ir nusipirkite dar alkoholio. Greitai grįžkite namo. Nereikia eiti pro duris – jus suims. Rūsyje paimkite ***Flagstone***, o iš skylės — raktus. Panaudokite virvę pririštą prie *Gargulijos*. Teleportuokitės į kitą pasaulį. Eikite kairėn iki krosnies. Ant krosnies panaudokite ***Flagstone***, o po to kirvio rankeną. Dabar Jūs turite kūjį. Teleportuokitės atgal. Eikite į garažą. Ten į benzino baką pripilkite viskio ir raktais užveskite variklį. Grįžkite į tamsą. Įeikite į nežemišką laivą. Užsimaukite pirštines ir patraukite už rankenos. Išlipkite! Automatiškai pateksite į šviesiąją pusę. Ant veidrodžio panaudokite kūjį. Prieikite prie durų ir atidarykite jas bibliotekininkei. Jūs turite vaistus nuo galvos skausmo! Dabar beliko pasižiūrėti finalinę sceną...

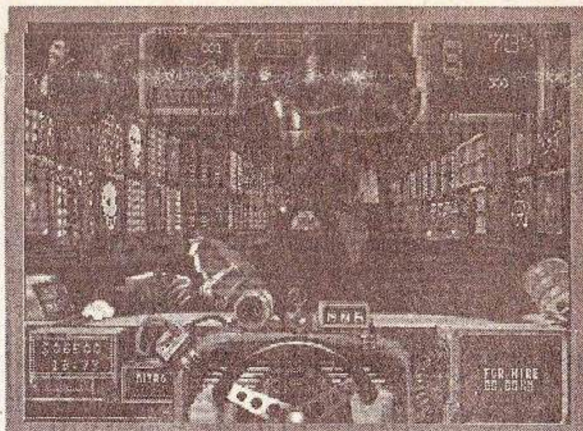
QUARANTINE

IMAGEXCEL

Jeigu Jums kas nors sakė, kad gerų *Action* žaidimų PC nebūna, galite drąsiai tam negeram žmogui padaryti ką nors negero, o po to ištarkite magiškąjį žodį – Karantinas.

Taksisto darbas net XXI amžiuje ne iš lengvųjų. Mieste kalėjime Kemo (prisiminkite „Pabėgimą iš Niujorko") nutarė padaryti eksperimentą ir į vandentiekio tinklą įpylė naują preparatą *Hydegine 344*.

Šis preparatas turėjo sutramdyti žmonių kriminalinius polinkius, tačiau susimaišęs su nešvariu Kemo vandeniu sukūrė naują virusą, kuris normalius miesto gyventojus pavertė kraujo trokštančiais psichopatais. Jūs nusprendžiate, kad daugiau pasilikti mieste neverta. Nors Kemą padalino į šešias nepriklausomas dalis ir įvedė leidimų sistemą, visgi ištrūkti iš čia šansų yra.



Visų pirma reikia perdaryti taksi į susidariusioms aplinkybėms tinkamą mašiną. Laimei, artimiausiusiose parduotuvėse galima nusipirkti kulkosvaidžių, ugniasvaidžių ir raketinės įrangos. Tačiau mašinos tobulinimui reikia pinigų. Juos galima užsidirbti po miestą vežiojant keleivius. Po kelių reisų gausite specialią užduotį, kurią įvykdžius išduodamas leidimas (kodas) vykti į kitą miesto dalį.

Dabar šiek tiek pakalbėkime apie žaidimo atlikimą. Ką gi čia galima pasakyti? Kietas, labai kietas! „DOOM" stilius sudaro visiško dalyvavimo iliuziją, kurią tik papildo puikus 3D garsas ir muzika (CD versijoje panaudotos Australijos pank grupių kompozicijos. Tai suteikia žaidimui ypatingą koloritą). Tačiau tokios kokybės žaidimas reikalauja ir atitinkamos ***mašinos:***

Procesorius: 386 DX;
Grafika: VGA;
Atmintis: 4 Mb RAM.
(tokiu kompiuteriu gali žaisti tik mazochistas).

Normaliam žaidimui reikia:
Procesorius: 486 DX;
Grafika: VGA;
Atmintis: 8 Mb RAM.

„COMMAND & CONQUER: RED ALERT"

(atkelta iš 2 psl.)

svaidėsi tik lazeriniais spinduliais, o šis – žaibais. Tačiau tai reikia perprasti.

Perdirbimo fabrikas: akimirksniu perdirba iškastą geležies rūdą į konvertuojamus pinigus. Štai kaip!

Minos: visokios minos reikalingos, visokios minos yra svarbios. Yra prieš pėstininkų kariuomenę ir prieštankinės.

Ginklų gamyklos ir barakai: dirba taip pat kaip ir senieji, tačiau atrodo net labai...

Kreiseris: nors jis gali apšaudyti priešus iš labai solidaus atstumo (per pora ekranų), vis dėlto tai nėra Aurora.

Patrulinis kateris: saugo Aurorą.

Transportas: gali gabenti ne tik žmones, bet ir techniką. Patogu, gražu, prestižiška.

Povandeninis laivas: geriausias apsisaugojimas nuo nusibodusio kreiserio.

MIG, JAK, ORKA: Sovietų Sąjungos kozerinė korta – oro pajėgų pranašumas.

Oro transportas: galima išsikviesti desantininkų pagalbą arba užmėtyti priešo bazę bombomis pirmajame žaidime.

Bombonešiai Apačai: Sąjungininkai taip pat ne visiškai varganos avelės.

Visko po truputį: į žaidimą taip pat įeina atsitiktinių misijų generatorius. Be to, yra žemėlapių ir gamtovaizdžio redaktorius (tačiau pilnavertis misijų redaktorius pasirodys tik „Command & Conquer II: Tiberian Sun"). Atsirado galimybė patruliams skirti daugiau kaip vieną maršrutinį tašką. Patobulintas algoritmas, kontroliuojantis būrių judėjimą vietovėje.

Ir pagaliau įvedė kariuomenės judėjimą su išsidėstymo išsaugojimu. Tuo pačiu visa grupė judės pačio lėčiausio junito greičiu.

Beje, jei pagal turinį veiksmas žaidime vyksta 1940-ųjų metų pačioje pradžioje, kaip gi tuomet su ***Tiberuinmumu?*** Juk tuo metu apie tai dar niekas nieko negirdėjo. Nesijaudinkite – kas jau kas, o kompanija ***„Westwood"*** visuomet išsisuks. Iš tiesų ***Tiberuimumo*** nebuvo, tačiau buvo įvairios kitokios iškasenos (varis, geležies rūda ir nikelis). Be to skirtinga rūda ir pelną skirtingą neša. Gudru? Štai taip.

Pabaiga

Žmogus įdeda naujutėlaitį blizgantį CD, paleidžia žaidimą, žiūri įžanginį filmą ir pradeda žaisti, visiškai įsitikinęs, kad laimėti nebus labai sudėtinga. Ir iš tiesų pirmosios misijos nekelia jokių abejonių. Tačiau staiga jis pastebi, kad apgaudinėti kompiuterį darosi vis sunkiau. Kompiuteris negailestingai triuškina jo kariuomenę, daro tikrai visiškai nelauktus ėjimus, tikroviškai reaguoja į visus priešininko veiksmus. Nieko sau! Ko gero, teks traukti iš spintos generolo antsiuvus ir imti atostogas (žinoma savo sąskaita): priešaky begalė karštų kovų. Ir bemiegių naktų!

Maždaug tokios žaidėjų reakcijos tikisi kompanija ***„Westwood"***. Ar jiems tai pavyks?...

DOOM! BOOM

Geros žinios visiems, kas nekantrauja išgirsti, ką gi dar įdomaus prasimanys kompanija ID SOFWARE. Ko gero, kuriam laikui išsėmę savo kompiuterių galimybes, jie nutarė išmėginti laimę Holivude.

Kinostudija Universal Pictures įsigijo teises filmuoti filmą vieno jų žaidimo motyvais. Gal niekam nereikia aiškinti kaip šis žaidimas vadinasi? Reikia?

Gerai. Tai bus „kietas" fantastinis kovinis siaubo filmas. Veiksmas vyksta apleistoje bazėje asteroide, be to, beprotišku greičiu. Dar?

Na, gerai. Pagrindinis herojus – kosmoso desantininkas su nežmoniškai pripumpuotais raumenimis. Vis dar neprisimenate?

Važiuojam toliau... Bazėje tarp aptarnaujančio personalo pasitaiko kareiviai mutantai, uolūs rudi demonai, juokingai kriuksinčios plėšrios rausvos kiaulės gigantės ir t. t. Dar neatspėjote?

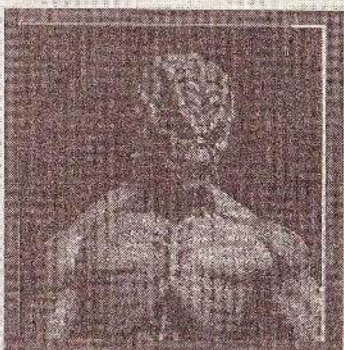
Tuomet nežinau, ką čia bepridurti. Na gal nebent, kad filmo pavadinimas prasideda D raide. O dabar pasistenkite atspėti kas gi vaidins pagrindinį vaidmenį? Kas turi galingą žandikaulį, didžiulius bicepsus, įtaigią naudojimosi visomis ginklų rūšimis patirtį ir agresyvų humoro jausmą?

Oficialaus filmo pavadinimo kol kas dar nėra, tačiau gali būti kažkas panašaus į „DOOM – The Movie".

P.S Taigi liaudis iš nuobodulio visai „pasisuko" – žada išleisti visą raštų rinkinį ta pačia. Keturių tomų...

Ką jau čia ir bekalbėti, paprasčiausiai rankos nusileidžia. Žaidimas puikus – to tai jau nrnuginčysi. Na, o filmas... Dar dar... Gal bus kokie nors įdomūs specialūs efektai, ar dar kas nors – jie, kapitalistai, tai sugeba.

Tačiau apie ką gi rašyti knygą? Kiekvienam monstrui – vardas ir smulki biografija, įskaitant senelių portretus ir senovinio šeimos pyrago receptą! Kiekvieno lygio aprašymą gal ir galima būtų pasistengus ištempti daugų daugiausiai iki vieno knygos skyrelio.



Naujienos iš Marso

Naujienos

MANTRA

PC

(SCOTT HOST)

Tai bus RPG žaidimas, atliktas tradicine "viduramžiška" technika. Nuo pat pradžių buvo planuojama *multipayer* režimas. Numatoma sukurti 29 lygius. Žaidimo pasaulį sudarys vienas "pagrindinis" žemėlapis, jungiantis visus lygius. Jau dabar galima išskirti PAGRINDINĘ PILĮ (Main Castle), kur žaidėjas galės pasigydyti, gauti ginklų, šarvų, POŽEMĮ (Dungeon) ir PIRATŲ SALĄ (Pirate Island), kur bus galima rasti kokių nors ypatingų ginklų rūšių ir gauti papildomų žinių ar sugebėjimų... Be to, kuriamos olos ir kitokie etapai. Ten žaidėjų laukia daugybė kovų. Šio žaidimo labai patraukli trimatė grafika, kurią pasisekė sujungti su vaizdu iš viršaus: tik spaudžiate kursorių, o pasaulis sukasi aplink Jus. Įsivaizduokite, kad krentate nuo uolos — visas pasaulis juda tiesiai į Jus, tuo tarpu pats stovite vietoje...

AQUA' TAK

PC

(CRITERION STUDIOS)

Įsivaizduokite itin paprastą, tačiau žvejams labai suprantamą situaciją: susirandate kokį tylų, ramų užutėkį, išsitraukiate meškerę, užmaunate sliekiuką... O čia kažkoks negeras žmogus prašvilpia kateriu pro šalį... Ir viskas! Žuvis dingsta, diena sugadinta, nuotaika – taip pat. Atrodo, jei tik pasitaikytų tas nenaudėlis po ranka... Duokite šen mėgstamiausią granatsvaidį! Tai būtų pasaka...

Ė ne, tai ne pasaka, o beveik tikrovė. Reikia tik palaukti gegužės mėnesio, kol jauna britų kompanija *CRITERION STUDIOS* išleis naują arkadinį žaidimą **"AQUA' TAK"**. Žaidėjas gauna katerį su jau įtaisytu kulkosvaidžiu, ugniasvaidžiu, torpedine įranga ir kitais karinės technikos stebuklais. Yra signalas startuoti. Lenktyniaujama labai gudriai supainiotoje ežerų ir upių sistemoje, kur reikia ne tik protingai ir dosniai paskirstyti šaudmenis, tačiau ir gyvam pasiekti finišą.

Jei norėsite pamatyti animacinę pergalės sceną, visų pirma turėsite įveikti 10 trasų, kur trukdys ne tik pikti priešininkai, bet ir visiškai neaiškios būtybės, nuolat išnyrančiose iš gelmių valtyse, arba salų gyventojai, iš tankmės mėtantys sprogstančius daiktus.

Aišku, kad toks šaunus ir linksmas žaidimas daug prarastų, jei nebūtų *multiplayer* režimo.

Šį žaidimą galės žaisti 2 žaidėjai per modemą, 6 — per tinklą ir 2 — vienu kompiuteriu, papasidalijęs ekraną pusiau.

SUB CULTURE

PC

(CRITERION STUDIOS)

Ar žinote, kad proto broliai, humanoidai ir kiti žali žmogeliukai — joks prasimanymas? Tik ieškoti jų reikia visai ne kosmose. Kompanija CRITERION STUDIOS jau balandžio mėnesį turėjo pristatyti žaidimą "SUB CULTURE". Ten sutiksite 1,25 cm žmogeliukus, o vieną iš jų net valdysite patys. Šis mažytis žmogeliukas nusprendė mus, didelius ir kvailus padarus, priversti nustoti į jūrų ir upių vandenis mėtyti nuodingas atliekas, nes kaip tik vanduo ir yra jo gyvenamoji vieta. Nuo mūsų nuodų žūsta planktonas. Mažieji žmogeliukai be jo — kaip mes be duonos. Tačiau norint sutramdyti žmones, pirma reikia juos sutaikyti su žaliaisiais gyventojais.

Dizaineriams iš CRITERION STUDIOS atėjo sunkios dienos — jiems teko modeliuoti visą trimatį povandeninį pasaulį. Tačiau pastangos nebuvo bergždžios. "SUB CULTURE" bus labai gražus ir beprotiškai įdomus žaidimas. Kurti grafiką buvo panaudota speciali nauja technologija, galinti tiksliai atkurti povandeninį pasaulį. Viskas atrodys taip realiai, kad žaidėjui gali kilti mintis: kaip gi kaimynas sugebėjo nuskandinti kambarį?..

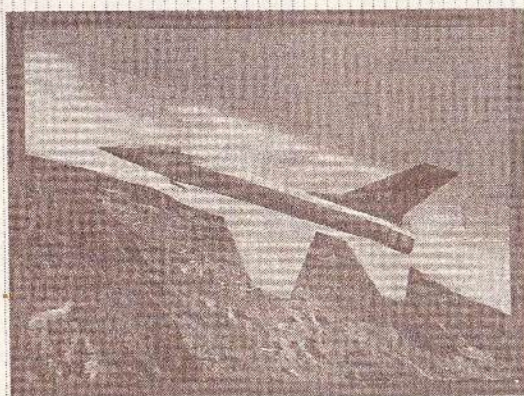
Tačiau, be grafikos, dar yra ir garsai bei ypatinga muzika. Taigi viskas kuo puikiausiai perteikia povandeninio gyvenimo atmosferą.

FALCON 4.0

PC

(SPECTRUM HOLOBYTY)

Kas jau žaidė ankstesnius "FALCON'us", pasakys, kad šis žaidimas pretenduos į labiausiai realistinį aviasimulia-



torių su daug įdomių ypatybių.

Kūrėjai žada sukurti fotografinio tikslumo peizažus. Stebina ir tuo pačiu džiugina programuojamas žaidimo lankstumas. Jei nesate patyręs padangių valdovas – kelkite kvalifikaciją (treniruočių režimas). Norite skristi ne vienas – prašau; pageidaujate nustatyti valdymo arba karinių veiksmų tikroviškumą – jokių sunkumų.

Autorių žodžiais tariant, žaidimas bus maksimaliai reališkas. Tikroviškumas iš dalies bus pasiektas įvedus **Real-Time mode**. Paaiškinsime, kas tai yra: karas vyksta visąlaik, nepriklausomai nuo to, kur Jūs esate (ore, bazėje ar kur kitur). Tarkime, Jūs įsidėmėjote sąjungininkų kariuomenės dislokacijos vietą, o atskridę maždaug po valandos (aišku, yra numatytas laiko suspaudimo režimas) pastebėsite, kad ji nukeliavo kelis kilometrus į priekį. Pasakysime daugiau – žaidime periodiškai keisis pagrindiniai tikslai, todėl pamirškite apie fiksuotus pirminius ir antrinius tikslus, kaip tai buvo, pavyzdžiui, žaidime „F-19“.

Be to, niekas neužmiršo ir ***multiplayer*** režimo. Nesiginčysime, kad žaidimas su gyvu priešu, o ne su kompiuteriu yra kur kas įdomesnis ir dinamiškesnis. Todėl šiam reikalui autoriai jau nuo pat pradžių skyrė daug dėmesio.

Beje, žaidimas reikalauja **„Pentium 166“** su **32 Mb RAM**. Tai būtų idealu. Be to, reikalingi ir **„Windows 95“**.

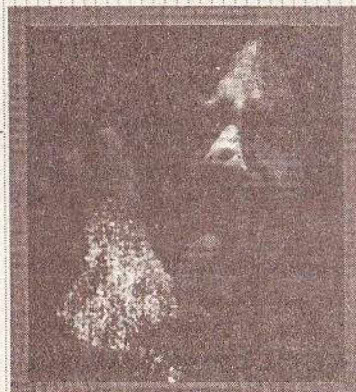
A FORK IN THE TALE

PC

(ARE)

Tai interaktyvus filmas. Jauna kompanija ARE nutarė kurti interaktyvius filmus labai plačiai auditorijai. Debiutas ir turėtų būti žaidimas **„A FORK IN THE TALE“**. Jau vien pavadinimas daug pasako (Kryžkelė apsakyme). Kuo gi tokio žanro mėgėjus pradžiugins naujasis žaisliukas?

Jūs esate Džo (**Joe**), kuris neaiškiu būdu pateko į paslaptingą pasaulį Ezeberon (**Eseberon**). Jūsų tikslas – kuo sėkmingiau iš jo ištrūkti. Patikėkite, tai nebus lengva. Ezeberono platybėse sutiksite laukines amazones, taip pat ir princesę burtininkę. Iš esmės tai standartinė fantastinė pasaka. Be to, žaidimas nepasižymi



originalumu. Visą veiksmą žaidėjas stebi savo herojaus akimis. Tik karts nuo karto prieš jį atsiranda trys pasirinkimai. Išsirinkę kokį nors vieną, stebėsite veiksmą toliau. Štai ir visas žaidimo procesas: Jūs tiesiog sėdėsite ir žiūrėsite filmą, tam tikrais momentais spustelėsite pelės mygtuką. Tačiau laiko apmąstymams bus visai nedaug, todėl pasirinkti teks labai greitai. Taip pat vyks kovos, kur reikės rinktis smūgį.

Techniniu atžvilgiu žaidimas neblogas.



Beje, atrodo, jau tampa standartu, kad žaidimas eina tik „Windows 95“ aplinkoje.



Tiesa, autoriai žada labai daug humoro ir ironijos. Tačiau vis dėlto šis žaidimas ko gero bus skirtas pigių antrarūšių filmų mėgėjams, ir tiems, ne taip rūpi žaisti patiems, tiesiog norisi atsipalaiduoti po sunkios darbo dienos.

ENEMY NATIONS

PC

(VIACON NEW MEDIA)

Paklausa strateginiams žaidimams realiame laike yra ir bus. Atrodo, naujasis kompanijos **VIACON NEW MEDIA** žaidimas „ENEMY NATIONS“ turėtų tapti kažkas ypatingo. Tai įvyks dėl daugelio priežasčių. Visų pirma – labai gera idėja. Tai „SIM CITY“ ir „TRANSPORT TYCOON“ mišinys „C C“ stiliuje. Norint suprasti, kas tai yra, reikia įsivaizduoti Sim miestelį, po kurį važinėja tankai iš „C C“. O iš „TRANSPORT TYCOON“, žaidimo buvo paimta galimybė dirbti vienu metu keliuose languose (žaidimas paleidžiamas iš „Windows“ terpės). Be to, kūrėjai daug dirbo prie žaidimo grafikos. Kiekvienas junitas, ar tai būtų tankas, ar sunkvežimis, ar dar kas nors panašaus, turi ne aštuonis standartinius apsisukimo kampus, o net 24! Be to, stebint transporto priemonę bus galima pasakyti ar ji kyla į kalvą, ar nuo jos leidžiasi.

Tačiau verta pastebėti, kad čia teks ne tik kariauti – Jūs taip pat būsite atsakingas už naudingųjų iškasenų gavybą ir perdirbimą. Teks kurti komunikacijas, spręsti statybos problemas ir tvarkiti kitokius ūkinius reikalus.

Žaidimo kūrime taip pat dalyvauja žmogus, kuris puikiai pažįsta „Windows“ terpę ir gali išnaudoti jos galimybes 100%. Tai Deividas Tilenas (**David Thielen**), buvęs kompanijos **MICROSOFT** programuotojas.

Žaidimas gali veikti ir ***multiplayer*** režime, ir **„Internet“**e.

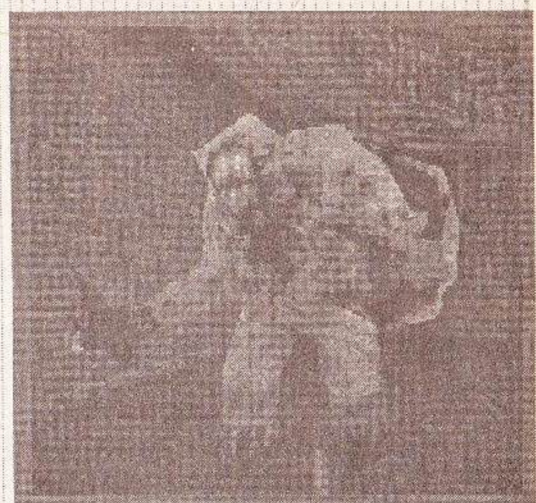
Taigi mūsų laukia vienas įdomiausių taktinių – strateginių – militaristinių kūrinių. Numatoma, kad žaidimas pasirodys šią vasarą.

SHRAK FOR QUAKE

(ID SOFTWARE)

PC

Atrodo, kad 1997 metais terminas „Quake Add-On“ turės labai didelę reikšmę. Tvarinys pavadinimu „SHRAK FOR QUAKE“ ko gero tik įtvirtins „QUAKE“ sėkmę. Tai tikrai visiškai naujas žaidimas. „QUAKE“ enginas ***(engine)*** yra prikrautas ne tik visiškai naujais žemėlapiais (12 lygių, slaptasis etapas, žemėlapiai žaidimui per tin-



klą). Nauja bus viskas: turinys (planetos apsauga nuo mutantų), monstrai (dešimtys šių „gražuolių“, įskaitant dvigalvius pabaisas su kraupiu sutvėrimu vardu Šrakas (Shrak) devynios ginklų rūšys (visos ką tik nuo konvejerio), nauji visų galimybių sustiprinimai vietoje senų atsibodusių ***Quad Damage, Pentagram of protection*** ir t. t. Vieni „bonusai“ Jums padės praeiti visiškai tamsius koridorius, kiti bet kurį ginklą pavers minosvaidžiu...

Naujame žaidime iš esmės bus pakeista viskas, ką tik galima pakeisti.

QUAKE 2

PC

(ID SOFTWARE)

Ne, tai ne juokas. „QUAKE 2“ tikrai pasirodys, nors dar ne taip greitai.

„QUAKE 2“ orientuojamas į galingą artimiausios ateities techniką. Taigi, jei pirmojo QUAKE minimumas buvo **„Pentium 60“** su **8 Mb RAM**, tai „QUAKE 2“ reikalavimai bus kur kas didesni („Windows“ NT ir 16 Mb RAM).

Pirmosios dalies veiksmas vyksta uždarose patalpose ne dėl to, kad **ID SOFWARE** bijo išeiti iš mėgstamų požemių ir labirintų į gryną orą. Priežastis kur kas banalesnė – kompiuterio galingumas. Kaip tik dėl tos pačios priežąsties „QUAKE“ sprogimai, nors ir puikiai atrodo, tačiau yra dvimačiai. „QUAKE 2“ atvirų erdvių problema turėtų būti išspręsta daug galingesnėmis grafikinėmis platformomis. „QUAKE“ tikroviškumas padidės, nes vietoj varganų 256 spalvų jis naudos ***Direct Color*** režimą, esantį tik „Windows“ terpėje ir visai neturinčio ribotos spalvų paletės.

Monstrus sudarys ne 500 daugiakampių, o **1000 ir daugiau.** Ir, atrodo, kad šie padarai taps net kiek protingesni (bent jau turėtų).

Be to, galima tikėtis, kad „QUAKE 2“ pasirodys dar ir toks simpatiškas monstras, kaip Drakonas ***(Flying Dragon)*** tikrai pasirodys (taip pat, kaip ir visa kita).

Visko gali būti, kad kol kas „QUAKE“ yra geriausia 3D technologija. Nors gal taip yra tik šiandien?

UNREAL

PC

(EPIC)

Kompanija EPIC jau skelbia įvairius konkursus, kurių prizais taps žaidimas „UNREAL“. Jau dabar aktyviai kalbama apie jo PLAYSTATION versiją. Keliamas didelis triukšmas labai primena reklaminę kampaniją.

Tačiau kartu renkami nauji dizaineriai, galintys viską perdaryti iš naujo.

Nuo pat pradžių „UNREAL“ buvo pristatomas kaip šimtaprocentinis 3D žaidimas su „revoliuciniu apšvietimu“, tikroviškais šešėliais ir supertekstūromis, kurių kokybė kyla, kai prie jų priartėja žaidėjas (ši

Naujienos

technologija vadinama *MIP mapping*). Be to, pažadėti grandioziniai lygiai (tikri architektūros stebuklai) ir visiškai netikėtos žaidimo taisyklės. Visa tai padaro žaidimą kur kas intelektualesniu, nei konkretūs kūriniai.

Skirtingai nuo **3D REALMS, EPIC** nenumato 3D - akseleratoriaus naudojimo. Žaidimas reikalaus labai madingos MMX technologijos, siūlomos firmos „Intel". Atrodo, kad šis žaidimas paprasčiausiai negalės apsieiti be naujausio procesoriaus. Taigi gerbėjams teks išsiskirti su senuoju procesoriumi ir pagrindine plokšte. Ir tai daryti kuo greičiau, nes kompanija jau birželio mėnesį žada pristatyti savo kūrinį.

PREY

PC

(3D REALMS)

Kompanija 3D REALMS ir toliau kuria žaidimą „PREY". Ne taip seniai šis Q - žudikas gavo naują prodiuserį. Tai Polas Šuitemas (**Paul Shuytema**). Šis žmogus iki 96-ų metų lapkričio mėnesio buvo pagrindinis „MECH WARRIOR 3" kūrėjas. Be to, jis dar yra ir žaidimų dizaino konsultantas ir rašytojas – fantastas. 3D REALMS labai daug tikisi iš naujojo prodiuserio.

Jau šiandien „PREY" sudaro galingas trimatis pagrindas prigrūstas įvairiausių dinamiškų ir sudėtingų šešėlių (t. y. realistinių) ir apšvietimo modelių. Žaidimas skirtas **„Windows 95"**, tačiau galima bus žaisti ir per **tinklą**, ir per **„Internet"**ą.

Esamas „PREY" variantas reikalauja 3D - akseleratorių (pavyzdžiui 3DFX), o, vadinasi, panašių žaidimų gerbėjai jau gali pradėti taupyti pinigus tokiems dalykėliams. Tačiau kūrėjai žada baigti darbą ne anksčiau, kaip 1998 metais.

FIGHTERS MEGAMIX

(AM2) SEGA SATURN

Kai prieš kalėdas pasirodė „FIGHTERS MEGAMIX", kilo tikras sąmyšys. Entuziastų teigimu, šis žaidimas visiems laikams sunaikins įžūlią „TEKKEN" seriją. Tai pirmasis žaidimas, kurį kompanijos AM2 programuotojai sukūrė specialiai Segai Saturn. Iki šiol visi jų išleidžiami žaidimai buvo perdaromi iš žaidimų automatų. „FIGHTERS MEGAMIX" sutitinka žymiausi AM2 žaidimų herojai. Čia sutiksite ir „FIGHTEING" VIPERS bei „VIRTUA FIGHTERS" 2 herojus. Be to buvo sukurta daug naujų trimačių herojų. Daug dėmesio buvo skirta arenų detalėms bei apšvietimui.

Iš žaidimo „FIGHTING VIPERS" buvo paimtos arenos, apsuptos tvoromis ir sienomis", o „VIRTUA FIGHTER" herojus atstovauja „VIRTUA FIGHTER 1" kovinių arenų versijos.

AM2 ypač pažymi, kad jie sukūrė daug visiškai naujų scenų, kurių žaidėjams dar neteko matyti.

Visiems „FIGHTERS MEGAMIX" veikėjams buvo sukurti nauji smūgiai ir judesiai (be tų, kuriuos jie turėjo anksčiau).

Pavyzdžiui, „VIRTUA FIGHTER" herojai turi kai kuriuos smūgius (nors ne visus) iš dar nepasirodžiusios „VIRTUA FIGHTER 3" versijos Sega Saturnui.

Šį žaidimą galima žaisti įvairiausiais būdais. Kiekvienas būdas turi tam tikrą temą. Sakysime, merginų turnyras ar panašiai. Kuo įvairesniais būdais žaidimas sužaidžiamas, tuo daugiau atsiranda slaptų priešininkų.

Nemažai slaptų priešininkų atkeliavo iš labai žinomų žaidimų („VIRTUA COP2", „VIRTUA FIGHTER KIDS" ir net „DAYTONA USA").

Iš visko sprendžiant, „FIGHTERS MEGAMIX" tiesiog būtina turėti visiems kovinių žaidimų mėgėjams.

DARK SAVIOR

SEGA SATURN *(CLIMAX)*

Ko gero, niekam ne paslaptis - kokiai 32 bitų mašinai kuriami geriausi RPG žaidimai. Sega Saturn jau gali pasigirti tokiais žaidimais, kaip „MYSTARIA", „SHINING", „WISDOM", „STORY OF THOR 2" ir štai dabar „DARK SAVIOR". Iš leido jį kompanija *CLIMAX*, sukurisi legendinį žaidimą „LANDSTALKER".

Čia užtenka netikėtų siužeto vingių, kovų, nuotykių – trumpiau, visko, kas šiam žanrui būdinga. Pagrindinį herojų, nusikaltėlių medžiotoją *Garianą* gelbsti mistinės jėgos, todėl jis visuomet pasiekia savo tikslą. Kova šiek tiek primena „STREET FIGHTER". Kiekvienas veikėjas turi po tris smūgius, tuo pačiu ir ***super smūgį***, kuris pasikrauna praėjus tam tikram laikui. Tačiau įdomiausia yra tai, kad ***Garianas*** paskutiniame raunde gali užvaldyti savo priešininkus ir vėliau kitose kovose prireikus jais pasiversti. Tai ypač praverčia žaidimo pradžioje, kol *Garianas* yra dar silpnas.

Šį žaidimą galima žaisti savaitėmis, o pagrindinė to priežastis – paralelinė scenarijų sistema. Žaidimo pradžioje Jums reikia ištrūkti iš laivo ir nuo to, kaip Jums tai pasiseks, priklauso, kaip toliau pakryps visas veiksmas.

Iš viso yra trys skirtingi siužetai ir daugiau kaip 100 įvairiausių žaidimo pabaigos variantų. Taigi nuobodžiauti tikrai neteks.

BUG TOO

(SEGA) SEGA SATURN

Šito reikėjo tikėtis. Po ganėtinai sėkmingo pasirodymo „BUG" grįžta visai naujame nuotykių žaidime. Kompanija SEGA tikino, kad žaidimas buvo visiškai perkoduotas. Jis nėra toks bereikalingai sunkus, o ir humoro turi kur kas daugiau.Reikia pasakyti, kad „BUG TOO" yra tikrai didelis žaidimas. Jei pirmasis „BUG" variantas Jums pasirodė didelis, tai šio žaidimo dydis tikrai labai nustebins. „BUG TOO" sudaro daugiau kaip 50 skirtingų lygių, be to, kai kurie jų yra ***bonusiniai***. Visi ne ***bonusiniai*** lygiai yra tiesiog gigantiški. Lygį, kuriame žaisti, galima pasirinkti, todėl žaidimas nenusibosta.

Kaip ir pirmojoje dalyje, „BUG TOO" be pagrindinio žaidimo dar yra daugybė mažų žaidimukų, labai pagyvinančių visą veiksmą (tik šį kartą jų yra daug daugiau).

Taip pat „GUG TOO" visiškai išnaudoja Sega Saturn galingus spec efektus. Pavyzdžiui, keistas rūkas, pasirodantis ***EVIL DEAD2*** lygiuose, arba beprotiškas kai kurių platformų dizainas.

Pirmajame „BUG" galima buvo eiti į platformų „gilumą" ir panašiai – tai liko ir tęsinyje, tačiau dar atsirado kamščiatraukio pavidalo platformų, kurios spirale eina tolyn. Keliaujant tokiomis platformomis, ekranas visada sukasi aplink. Tai labai įspūdingas vaizdas.

DRACULA DETECTIVE

SEGA SATURN

(ASCII CORPORATION)

Šį naują, paskutiniu metu Japonijoje labai populiarų žaidimą sukūrė ***ASCII CORPORATION***.

Kuriant šį nuotykinį trimatį žaidimą, buvo panaudota naujausia kompiuterinės grafikos technologija. Scenarijų (jungiantį detektyva ir komediją) parašė ***Hideki Sonoda***, žymiausių Japonijos animacinių serialų kūrėjas.

Pagrindinis žaidimo herojus – detektyvas persikelia laike į 1930 metų Vokietiją. Jam reikia sustabdyti išprotėjusį mokslininką, kuris pasislėpė gigantiškame orlaivyje ***Lorelei***. Niekas nežino, kas vyksta. „DRACULA DETECTIVE" atrodo daug žadančiai, tačiau kada bus išverstas į anglų kalbą, kol kas neaiškų.

Kyber paštas

Redakcija be galo dėkoja visiems rašantiems laiškus. Laiškai tikrai labai įdomūs naudingi ir mums reikalingi. Mes nutarėme rinkti patį įdomiausią laišką ir „KIBER ZONOS" Nr.6 jį atspausdinti. Todėl rašykite mums, jei norite, ką nors įdomaus papasakoti!!!

Daugelis skaitytojų klausia, kur galima nusipirkti pirmuosius „KIBER ZONOS" numerius. Juos galima nusipirkti Kaune, knygynas „SMALTIJA", Kęstučio g. 17 ir Panėvėžyje, UAB „BIZNIO KONTAKTAI", Smėlynės g. 18 - 3.

Taip pat nemažai Jūsų klausiate, kada galima bus „KIBER ZONĄ" užsiprenumeruoti. Užsiprenumeruoti „KIBER ZONĄ" galima bus 1998 metų sausio mėn.

Labai daug gauname laiškų su klausimais, kokius kompiuterius, CD-ROM geriau pirkti ir kokios jų kainos. Taip pat klausiate kur galima įsigyti jau ne naujus kompiuterius. Dėl vietos stokos šiuos klausimus atsakysime „KIBER ZONOS" Nr. 5.

Ar jau išėjo žaidimo „TRANSPORT TYCOON" antroji dalis?

Mindaugas iš Klaipėdos

Antros „TRANSPORT TYCOON" dalies dar nėra bet yra išleista patobulinta šio žaidimo versija „TRANSPORT TYCOON DELUXE", bei „TRANSPORT TYCOON WORLD EDITOR" (nauji scenarijai ir galimybė kurti naujus pasaulius). Be to labai panašus žaidimas yra „RAILROAD TYCOON".

Konkursas!!!

Siųskite Jums patikusių žaidimų penketukus, nes kitame numeryje vėl paskelbsime laimėtoją.

1.
2.
3.
4.
5.

Vardas, pavardė......................................

Adresas......................................

Telefonas......................................

Amžius......................................

Geros žinios SEGA žaidėjams!

Nuo gegužės 1 dienos malonūs siurprizai laukia visuose platinimo taškuose:

1. Visų, perkančių Mega Drive žaidimus laukia prizai: firminiai fotoaparatai, ženkliukų rinkiniai, marškinėliai, puodeliai.

2. Pirkdamas SEGA SATURN aparatą už tą pačią kainą (1499 Lt) gauni dar ir žaidimą („SEGA RALLY" arba „WORLD WIDE SOCER").

Oficialūs SEGA platintojai:

Vilniuje: Legocentras Vaikų Pasaulyje, Centrinė Universalinė parduotuvė Ia., „Pepė" Aušros vartų g. 11, „Pasidaryk Pats" Viršuliškių g. 42, „Žurnalistas" Gedimino pr. 21.

Kaune: „Merkurijus" IIIa. Laisvės al. 60.

Klaipėdoje: Žaislų parduotuvė Danės g. 21.

Šiauliuose: „Technocentras" Draugystės pr. 16.

Panevėžyje: „Sakalas" Vilniaus g. 3.

WORMS+

TEAM 17

Ko gero, nesuklysime tvirtindami, kad be gero scenarijaus kompiuterinis žaidimas ne tik nepasieks šlovės viršūnių, bet ir greičiausiai yra pasmerktas neišvengiamai žlugti. O scenarijų, kaip žinome, sudaro: žaidimo idėja ir siužeto vystymasis. Tačiau čia kalbėsime ne apie „WORMS +“ scenarijų ir idėją, o paprasčiausiai pateiksime keletą naudingų patarimų.



Tai įdomu

Kaip žinote, be komandinių rungtynių taip pat yra geriausių kirminiukų sąrašas. Kiekvienas iš jų apibūdinamas taškais. Todėl žaidėjams svarbu, kad bent vienas komandos kirminas patektų į tą sąrašą. Kaip gi tie taškai skaičiuojami?

Viskas labai paprasta! Vieno kirminiuko nužudytų priešų skaičių daliname iš mūšių, kuriuose jis dalyvavo, skaičiaus. Rezultatas dauginamas iš 100. Pavyzdžiui, jei kirminas per 2 žaidimus nužudė 6 priešus, tai jo taškai yra:

*(6/2)*100=300.*

Beje, vertėtų žinoti, kad **„WORMS+“** – vienas labiausiai modifikuojamų ir plečiamų visoje žaidimų istorijoje. Jis duoda plačias galimybes (ir nesudėtingas technologijas) reljefo kūrimui ir grafiniam lygių apipavidalinimui. Tačiau visos šios technologijos reikalauja šiokių tokių specialių žinių.

Triukai

Kaip kiekviename padoriame žaidime, **WORMS'uose** yra nustatomieji kodai, slapti triukai, taip pat programavimo klaidų. Žinoma, žaidžiant su draugais, visus triukus reikėtų naudoti, tik leidus kitiems žaidėjams, o kai kuriuose – išvis neverta. Štai kai kurie jų:

Super ginklas I

Jei nenorite laukti, kol ant Jūsų kirminų iš dangaus nukris dėžės su super ginklais, pamėginkite įvesti kodą. Kai ekrane pasirodo ginklų pasirinkimo meniu, klaviatūroje surinkite **BOBJOB** (kitai versijai **BAABAA**) – dabar Jūsų paslaugoms neribotas avelių kiekis, bananinės bombos ir šešiavamzdžiai kulkosvaidžiai. Tačiau, jei vėl pageidausite tapti sąžiningu kirminu, galite išjungti kodą, įvedę **BOJBOB** (**AABAAB**).

Super ginklas II

Automatiniai šaunamieji ginklai, tuo labiau tokie puikūs, kaip **UZI** ar **šešiavamzis kuklosvaidis** ginčuose su priešininkais iškart tampa svariu argumentu. Tačiau jei šis ginklas šaudo raketomis ... tai toks argumentas tiesiog neginčijamas. Šis triukas daromas labai paprastai. Jums tereikia išsirinkus **UZI** ar **kulkosvaidį**, ne šiaip paspausti *Space* (ugnis), o tuo pačiu metu paspauti kurį nors funkcionalinį klavišą (F1, F2 ir t. t.) (kitoje versijoje – *Space +F5*, trečioje – *Space+F3+F5*). Aišku, galite ir nesuspėti vienu metu paspausti dviejų klavišų, esančių skirtinguose klaviatūros galuose. Todėl paprasčiau bus laikyti tuos klavišus nuspaustus jau tuo metu, kai ginklų pasirinkimo meniu rinksitės **UZĮ** ar **kulkosvaidį**. Rezultatas tikrai Jus nustebins – raketos išnaikins viską: reljefą, kirminus, o drebantis iš baimės ekranas pasidengs begale nuolaužų.

Triukas su virve I

Šis triukas uždraustas 48-iose Amerikos valstijose, tačiau kas gi sutrukdys panaudoti jį čia, Lietuvoje. Taigi, pasisukite dešinėn. Tada inventoriuje išsirinkite virvę ir nukreipkite taikiklį griežtai žemyn. Tada norėdami ją panaudoti, paspauskite tarpo klavišą. Rezultatas Jums patiks – pakilsite vertikaliai aukštyn. Dabar galite maksimaliai išsukti virvę ir perskristi per kliūtį, nešvaistant veltui laiko metalinių konstrukcijų statymui arba mėginimui virve užsikabinti už kokios nors reljefo detalės.

Triukas su virve II

Tai greičiau net ir ne triukas, o gudrus virvės panaudojimas, autorių sąmoningai paliktas. Kaip dažniausiai naudojama virvė? Užsikabinus už ko nors ir paspaudus vieną iš klavišų *<kairėn>* arba *<dešinėn>*, pradedate siūbuoti iš vienos pusės į kitą. Tačiau tokiu būdu perskristi per sieną ar reljefo išsikišimą neįmanoma, kirminas negali pakilti aukščiau tam tikro laipsnio.

Pabandykite klavišą atleisti tais momentais, kai jis skrenda iš apačios į viršų, o virvė yra aukščiau horizontalios plokštumos – pamatysite, kad kirminas kiekvieną kartą kils vis aukščiau ir aukščiau, kol pagaliau galės perskristi per trukdančią reljefo detalę.

Smūgis kumščiu (Fire punch) kaip būdas teleportuotis

Stovint netoli kokios nors pastebimos reljefo detalės (svarbiausia, kad nebūtų lygi vieta) panaudokite kumštį (nebūtina trenkti priešui, galima ir šiaip sau jį panaudoti), greitai atšoksite atgal į sienos ar nuolydžio pusę. Padarykite šuolį (lyg reljefo „vidų“). Kirminas sekundei išnyks landšafto gilumoje, tačiau po sekundės išnirs visai kitoje pusėje.

Neriboti ėjimai I

Šį triuką atlikti nėra paprasta, tačiau veikia jis užtikrintai. Įjunkite ginklų pasirinkimo meniu. Dabar paspauskite klavišą ir kurį nors iš funkcinių klavišų (nesvarbu kurį). Paspauskite kairį pelės mygtuką ant šautuvo (shotgun) ir labai greitai dešiniuoju mygtuku atidarykite ginklų pasirinkimo meniu. Jei suspėjote išsikviesti meniu, kol šautuvas iššaus pirmą kartą, atsitiks štai kas : šautuvas iššaus, ginklų pasirinkimo meniu trumpam pranyks ir greitai vėl pasirodys. Dabar rinkitės bet kurį ginklą. Jūs galėsite šaudyti begales kartų, arba kol nesibaigs šoviniai – ėjimas nebus perduodamas, kaip priklauso. Be to, Jūs galėsite ir judėti. Tik ginklo keisti negalėsite. Jei po šaudymo kirminas nustojo judėti ir visiškai nereaguoja į Jūsų komandas, nieko baisaus – klavišu Esc išsikvieskite meniu ir kliktelkite pele ant *Resume game* – kirminas vėl galės laisvai judėti. Kaip pabaigti ėjimą, kai Jums nusibodo žaisti su kirminu. Labai paprasta – jis turi būti bent kiek sužeistas, o jei tai nepadeda – priverskite jį nusižudyti.

Neriboti ėjimai II

Šis būdas labai panašus į pirmąjį, tik skiriasi tuo, kad yra šiek tiek paprastesnis. Kai Jūsų kirminas baigė savo darbus ir ekranas pradėjo judėti prie kito kirmino, greitai išsikvieskite ginklų pasirinkimo meniu, po to paspauskite F3 (išsirinkite ginklą). Paspauskite tarpą (šautuvas iššaus) ir jei viską padarėte teisingai, turėsite viską, ką turėjote prieš tai aprašytame triuke.

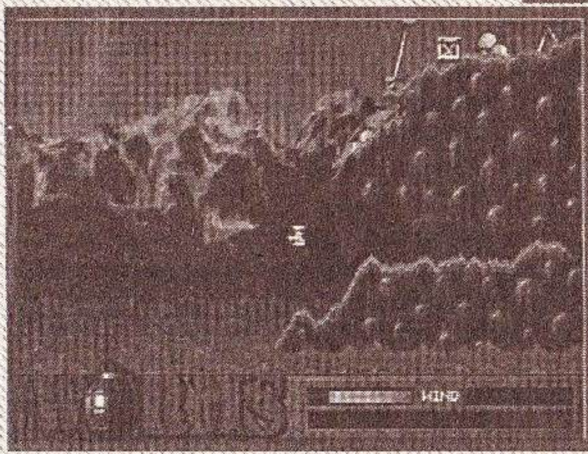
Neriboti ėjimai III

Šį triuką galima atlikti, surinkus kodą. Po to, kai Jūsų kirminas baigs kovos veiksmus, greitai aktyvizuokite ir iškart deaktyvizuokite iš klaviatūros ***super ginklo I*** kodą (***BAABAAAABAAB*** arba ***BOBJOBBOJBOB***), ir Jūsų kirminas gaus dar vieną ėjimą. Galite šį kodą įvedinėti begales kartų ir vienu kirminu nugalėti visus priešus.

Labai purvinas triukas

Jeigu panaudosite virvę ninzę arba bungee, taimeris ėjimui sustoja, o raundo laikas eina. Faktiškai galima taip ant virvės kabėti iki raundo galo ir išlošti „taškais“.

Naudingi patarimai: kuo daugiau žaisite „WORMS“, tuo tuo daugiau įvaldysite taktikų ir strategijų, o taip pat atrasite naujų.



Virvė

Išmokite labai gerai panaudoti virvę. Žaidime – tai pats stipriausias ginklas.

Pats efektyviausias virvės panaudojimas – išminavimui. Paprastai visos minos sprogsta po tam tikro laiko, o šliuožti virve iš vienos vietos į kitą galima labai greitai. Užsikabinkite virve už nepavojingo taško ir pradėkite suptis. Kai siūbuojate gana stipriai, ilgąja virve manipuliuokite taip, kad akimirkai įeitumėte į minos saugomą lauką ir tuojau pat išeitumėte, be to, kaip galima toliau (beveik iki pat virvės tvirtinimo taško). Jei viską atliksitei teisingai ir greitai, mina susprogs , visiškai nepaliesdama Jūsų kirmino. Taip galima nukenksminti visas minas. Be to, jau iš pat pradžių turėtumėte virvę pritvirtinti tokiame taške, kad tokiu būdu galima būtų iš minuoti kuo daugiau minų. Kai Jūsų kirminas iš visų pusių apsuptas minų, visuomet naudokite šį būdą, nes net netikslus priešo šūvis gali Jūsų kirminą nublokšti į pavojingą zoną.

Šis būdas ypač yra įdomus, kai Jūs esate apsupti ne tik minų, bet ir priešo kirminų. Šitaip galima išžudyti nemažai priešų.

Visuomet reikia atsiminti, kad virvė yra pats efektyviausias judėjimo būdas. Aišku, pasitaiko toks reljefas, kur judėjimas yra labai apsunkintas. Tačiau daugeliu atvejų neįveikiamų kliūčių nėra. Taigi mokykitės ir eksperimentuokite.

Jei naudositės triukais su virvėmis, kuriuos jau aprašėme, problemų nebus niekada. Bet, net jeigu Jūs su draugais susitarėte triukus uždrausti, šiek tiek pamąstykite ir beveik visada surasite teisingą sprendimą. Nepamirškite labai svarbios taisyklės: svarbiausia yra virvę pritvirtinti kuo aukščiau – tada visi žemesni taškai Jums pasiekiami.

Be to, taip pat galite vietoj ***bungee*** naudoti virvę (kaina beveik tokia pati, galimybė užsikabinti taip pat beveik visuomet yra, o galimybių virvė turi nepalyginamai daugiau).

Jeigu Jums reikia nusigauti į kitą krantą, o krantai lygūs, pastatykite toje vietoje ***girder***. Sunkiausias dalykas yra pastatyti didžiulį griozdą, už kurio Jūs galėtumėte užsikabinti, o priešas iš kitos pusės – ne. Tai sunku, tačiau įmanoma.

Dar vienas labai negeras, tačiau formaliai neuždraustas būdas. Jei atsitiko taip, kad nebežinote, kaip toliau pasielgti, panaudokite virvę ir, ramiai supdamiesi ant jos, apmąstykite tolimesnius ėjimus. Jūsų priešininkai greičiausiai pradės trepsėti kojomis ir rėkti baisiausiais balsais, tačiau tai tik jų problemos. Jums juk niekas nedraudžia daryti to paties.

Minos

Niekada nepamirškite – nereikia tikėtis peršokti veikiančios minos be sveikatos ir ėjimo praradimo. Teoriškai tai padaryti įmanoma, tačiau praktiškai - ne. Todėl geriau paklausykite patarimo ir šiam tikslui naudokite virvę. Tai saugu ir paprasta.

Minos sukonstruotos taip, kad sprogsta tik savo iniciatyva tuo metu, kai kas nors įeina į jų saugomą zoną. Nei šautuvų kulkos, nei pataikymas iš bazukos, nei dinamito ar bananinės bombos sprogimas negali pažeisti jos stipraus korpuso. Be to, minas galima stumdyti. Jei šalia sprogs bazukos sviedinys, minos skridimo kelias bus nelabai aiškus. Tačiau, šaudant iš UZI ar šautuvo, galima sėkmingai reguliuoti jos judėjimo kryptį. Taip galima paprasčiausiai išvalyti sau kelią, tačiau, žinoma, geriau būtų tuo pačiu numesti jas visas ant priešų. Tačiau galima ir kitaip. Šautuvo pakanka, norint priešo kirminą užmesti ant taikiai gulinčios minos.

Tačiau naudotis šiais patarimais rekia labai atsargiai, nes, kaip žinia, minos ne visuomet skrenda kur reikia – būna taip, kad ir užlekia ant šaudančiojo. Kartais minas labai patogu naudoti artimoje kovoje – tiesiog prieini prie priešo, padedi jam po kojomis miną ir greitai pasišalini. Tai ne dinamitas, tačiau irgi gerai. Ypač ciniški žaidėjai užšoka priešui ant galvos ir ten palieka miną – „uždeda kepuraitę“.

Dinamitas

Ką čia pasakyti? Kuo daugiau vorų butelyje, kur ruošiatės mesti dinamitą, tuo geriau. Ir vėl veikia jau žinoma taisyklė, jei priešai yra ne dinamito sprogimo epicentre, jie išsilaksto į visas puses. Visada ieškokite variantų, kur galima kuo daugiau priešų išmesti į vandenį arba už ekrano.

UZI ir šautuvas

Tiek vienas, tiek kitas – baisus ginklas. Jei žaidimas perėjo į režimą ***sudden death***. Ir vienas, ir kitas šauna iš didžiulio nuotolio, tuo pačiu užkabindami didelį plotą (kai sveikata 1 – bet koks sužeidimas yra mirtinas), be to, šautuvas gali šauti du kartus.

Puolimas iš oro

Jei ruošiatės naudoti ***airstrike***, atsiminkite, kad jį galima paleisti iš bet kur, bet geriausia visgi tai padaryti iš saugios slėptuvės.

Geriausiai taikiniams tinka tiltai, o taip pat didelės priešo kirminų susibūrimo vietos.

Beje, labai racionalu būtų oro puolimus palikti „desertui“.

Drill

Gali pasirodyti, kad grąžtas yra labai taikus instrumentas. Tačiau jis gali labai stipriai priešui pakenkti, ypač jei atakuosime iš viršaus. Taip galima pasiekti kirminą tiesiai po Jumis rausiantį tunelį. Daug mažiau įsivaizduojamas grąžto panaudojimas ant priešo galvos. Atsistojate ant priešo galvos ir gręžiate. Priešas gauna savo 15 sužeidimo taškų ir skrenda į šalį. Kas įdomiausia, kad skrenda jis visai netoli ir visko gali būti, kad vėl nukris ant gręžiko. Gręžikas ir toliau gręžia savo šulinį ir aukai nėra kur dingti. Tai tęsiasi, kol auka neras kur nors taško, už kurio galėtų užsikabinti.

Kamikadzė

Pagrindinis kamikadzių darbas – siųsti priešus kuo toliau. Tačiau yra jų labai originalus panaudojimas. Jei lygyje yra tiltas, o ant jo stovi priešai, tai galima taip apskaičiuoti kamikadzės starto lygį, kad nė vieno stovinčio ant tilto jis neužkabins, o tiltą visiškai sunaikins. Žinoma, visi, stovėję ant jo, kaip kriaušės nukris į vandenį. Gaila tik, kad tokios dovanėlės būna nedažnos.

Blowtorch

Šiaip jau išdegintojas veikia tik ant sienų. Tačiau yra išimčių. Galima panaudoti jį ant visai šalia stovinčio priešo. Šis gaus priklausančius jam sužeidimus ir solidų spyrį. Tai labai patogu tuneliuose, nes ten nenaudojami standartiniai smūgiai – priešai paprasčiausiai trankosi į lubas ir niekur neskrenda.

Girdders

Perdengimai – labai nuobodus , tačiau labai naudingas dalykas. Labai geras dalykas – virš savęs pastatyti stogą. Taip galima išvengti raketinių-bombinių kritulių. Taip pat prieš save galima pastatyti skydą, jei žaidimas perėjo į susišaudymo klasikiniais ginklais režimą – pastatome kažką panašaus į slėptuvę, kur galima patekti tik per labai siaurą praėjimą. Perdengimai labai dažnai statomi , kad būtų kur užkabinti virvę. Be to, taip galima uždarinėti pasislėpusius gamtinėse slėptuvėse priešus.

Bazuka

Bazuka – labai stiprus griaunamasis ginklas. Naudojama labai plačiai, tačiau triukų žinoma nedaug.

Labai patogu į aukštai stovintį priešą šauti iš apačios. Jei tiksliai pataikysite į išsikišusią dalį, priešas gali nukristi. Jeigu po kirminu yra nedaug grunto, tai sužeidimai vis tiek bus dideli.

Šiaip jau labai gerai būtų nepamiršti sprogstamosios bangos efekto. Kartais labiau apsimoka pataikyti kiek į šoną. Taip sužeisite priešą ir nutrenksite jį kur nors.

Šaudant iš bazukos prieš vėją, sviedinys gali apsisukti ir skristi į kitą pusę.

Granatos ir klasterinės bombos

Pagrindinė problema su granatomis yra ta, kad jas sunku nutaikyti. Maža to, kad reikia apskaičiuoti trajektoriją, reikia dar laiku paspausti tarpo klavišą. Kiekvieną kartą šūvio jėga būna kiek kitokia.

Visuomet naudokitės tuo,kad granatose/klasteriuose yra laikrodinis detonatorius. Beje, jei metate granatą kur nors kaimynystėje, geriau būtų taimerį nustatyti ilgesniam laikui. Taip spėsite pabėgti.

Be to, laiką geriau apskaičiuoti taip, kad klasteris sprogtų ne ant žemės, o ore ir mirtinosisos skeveldros apimtų labai didelį plotą, panašiai, kaip mini-užpuolimas iš oro.

Taip pat nereikėtų pamiršti, kad vėjas nė kiek neveikia granatų skrydžio trajektorijos. Kartais labai patogu mesti klasterį vertikaliai į viršų ir greitai pabėgti.

Visa tai buvo paprasti triukai su granatomis – tačiau tikri meistrai gali labai sėkmingai panaudoti visą klasterio galingumą net atviroje erdvėje, nors norint įvaldyti šį metodą, reikia šiokios tokios treniruotės. Priešui, kurį norite sunaikinti, užeikite už nugaros. Klasterinę bombą reikia padėti tiksliai priešui ant uodegos, arba bent jai visiškai prie pat. Stovėti visai prie pat ir „kvėpuoti tiesiai į pakaušį“ taip pat negalima, nes granata iš pradžių pašoka šiek tiek virš galvos – net mažiausiu greičiu Jūsų klasteris greičiausiai perskris priešą ir nusiridens. Reikia tiksliai pasirinkti nuotolį už priešo nugaros ir visai maža jėga užmesti klasterinę bombą. Jei viskas pasisekė – vienu priešu bus mažiau.





ATMINTIS: hard ar soft?

Ką daryti, jei žaidimams trūksta atminties?

Pastaruoju metu žaidimų mašinos standartu tampa kompiuteris „Pentium 75“ su 8 Mb atmintimi ir SVGA grafika. SVGA platos kainuoja ne itin brangiai, tad jas įsigyti paprasčiau, „Pentium“ galima pakeisti 586 procesoriais nuo AMD iki Cyrix, bet papildoma atmintis – jau brangesnis dalykas.

Pamėginsime paaiškinti, kaip galima paleisti žaidimą, reikalaujantį 8 Mb RAM, jeigu Jūsų kompiuteris turi tik 4 Mb RAM.

Pirmasis ir pats teisingiausias būdas

Pats geriausias būdas išspręsti šias problemas – nisipirkti dar vieną atminties modulį, kad turėtumėte bent jau 8 Mb. Visi kiti būdai sumažins darbo greitį ir tinka ne visiems žaidimams

Antrasis būdas. QEMM 8.xx panaudojimas (tinka tik tiems žaidimams, kurie naudoja DOS platintoją DOS4GW)

Esmė ta, kad DOS4GW keičiame greitesniu, tačiau mažesniu pagal apimtį PMODE. Tai suteiks daug privalumų, išskyrus kai kuriuos vėlyvesnių DOS4GW funkcijų privalumus. Pats svarbiausias dalykas – nėra ***„virtual memory“*** *mechanizmo. Tačiau šiuos elementus turi „Windows“ ir „QEMM“ (utilitai QDPMI).*

DOS praplatintojų pakeitimas daromas taip:

pmwbind /r filename.exe (*beje, nebūtinai* .exe, *gali būti ir koks nors kitas failas, turintis DOS4GW, – pavyzdžiui,* .dat).

Po to, norint, kad PMODE galėtų panaudoti QDPMI svap (virtualinės atminties failas), jį nureguliuojame:

pmwsetup filename.exe *(failas, prie kurio prikabintas PMODE).*

Įdėmiai įsižiūrėję į gautą paveikslėlį, randame: VCPI then DPMI, paspaudžiame <ENTER> – gauname DPMI then VCPI.

Kad atitiktų DOS4GW priedėliams, rekomenduojama įstatyti: Low Memory to Reserve: ffff.

Dabar config.sys: (turi būti)

```
DOS = HIGH, UMB
BUFFERS = 96
DEVICE = C:\QEMM\QEMM386.SYS RAM
BE:N
DEVICE = C:\QEMM\QDPMI.SYS
SWAPFILE = d:\DPMI.SWP
SWAP SIZE = 4096
**************************************
```

(Svapo kelias ir vardas, jo dydis. Pavyzdžiui „WARCRAFT II“ – swapsize = 3072.

Buffers = 96 – vietoje kešo. Šiek tiek išlygina.

Beje „HEXEN“ užtenka tų 200 Kb, kuriuos atlaisvina PMODE.

PATCHES kataloge galite rasti failą pmode???.zip, kuriame yra nauja PMODE versija, o taip pat utilitai darbui su juo.

Trečiasis būdas. DOS4GW svapo naudojimas (dirba tik su žaidimais, turinčiais DOS praplatintoją DOS4GW)

Daromas .bat failas:

```
game.bat
set dos-4gvm=@dos4gw.cfg
filename.exe
```

Tame pačiame kataloge reikalingas konfigūracijos failas

```
dos 4gw.cfg:
minmem = 512
maxmem = 4096
virtual size = 8096
swap name = dos 4gvm,swp
```

Dydid – virtual size = xxxxx (Kb) – tai bendros atminties sistemos dydis: esama + virtualinė (QDPMI – tik virtualinė). Dažniausiai užtenka virtual size = 6500.

Tuomet galima pakeisti DOS4GW:

pmwbind/u/wdoc4gw.exe filename.exe

Turi atsirasti failas .le, Tačiau jei tokio nebuvo, reikės perdaryti game.bat:

```
game.bat:
set dos4gvm=@dos4gw.cfg
dos 4gw.exe filename.le
```

Rekomenduojame kešo nepakrauti (reikia taupyti atmintį), o apsiriboti tais pačiais BUFFERS=96.

Geriausias pakrovimas „švarioje“ konfigūracijoje, be HIMEM/EMM386/QEMM/386MAX/ ir t. t.

PATCHES kataloge yra failas vmm.bat. Jis padės sukurti svapą.

Penktasis būdas. Windows 3.xx panaudojimas

Paleidžiame Windows ir lange ***Mai ->Control->Panel->Enhanced->Virtual memory->Change*** *keičiame:*

New swapfile settings:
Type: Permanent
Syze: xxxx (reikalingas atminties dydis)
[x] Use 32 bit disk access
[x] Use 32 bit file access
Cache size 0

Išsaugome. Perpakrauname Windows.

Iš direktorijos c:\windows \system imame failą krnl386.exe ir kopijuojame jį į laikiną direktoriją. Jo dar prireiks. Į šio failo vietą rašome mand.com (prieš tai pavadinę jį krnl386.exe)

Užleidžiame Windows. Vietoje grafinio interfeiso atsiranda MS-DOS.

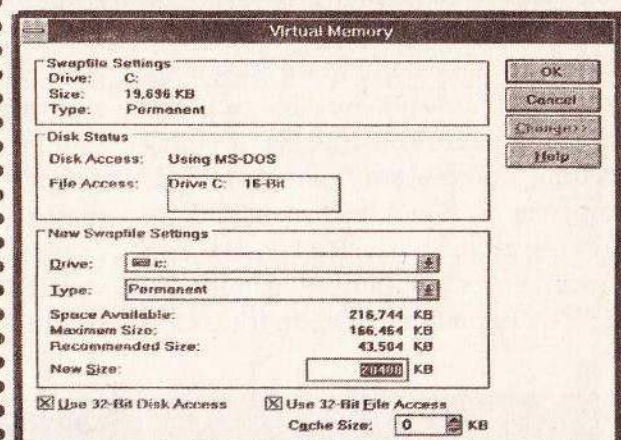
Dabar paleidžiame žaidimą. (Žiūrėti 2 pav.)

Ketvirtasis būdas. „Windows95“ arba OS/2.

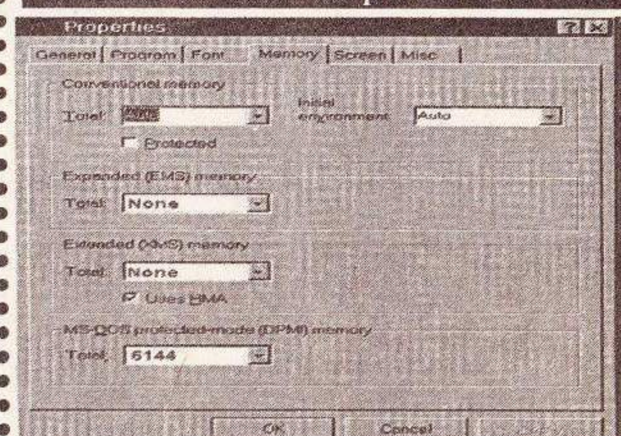
Tai pats paprasčiausias būdas. Vienintėlis dalykas – svapą taip pat reikia kurti minimalų.

PROPERTIES turi būti taip:

XMS – <none>
EMS – <none>
DPMI – <6144-8092> (žiūrėkite 1 pav.)

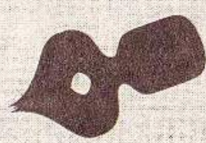


1 paveikslėlis



2 paveikslėlis

Skelbimai



Pranešame, kad kol kas mūsų skelbimai nemokami!!!!

Norėčiau susirašinėti su besidominčiais PC ir Sega Saturn žaidimais.
Kėdainiai, Liaudies gt.
Tomas Klimavičius
(Tomas mums neparašė nei namo, nei buto numerio)

Parduodu beveik naują Sony PlayStation su diskais. Dėl kainos susitarsime. Skambinti apie 14.oo val.
tel. (8-26) 22 91 93
teirautis Mindaugo

Parduodu (PC) kompiuterį. 8086 6Mhz HDD 90 640 KB.
Trakų raj. Grigiškės
Kranto 55
Mindaugas Galvanauskas

Parduodu arba keičiu žaidimą „Panzer Dragoon“ į kitą Sega Saturn žaidimą.
Akmenės raj. Viekšniai
Mažeikių g. 66
Rimas Lavickas

Parduodu įvaurius žaidy-minius ir programinius kompaktinius diskus
tel.(8-22)47 44 65
Tomas Kambelavičius

Pasikeisčiau (laikinai arba visam laikui)PC žaidimų CD-ROM'ais. Siūlyti įvairius variantus.
Kaunas, 3031
Saulės 39 – 55
tel. 73 69 60
Tadas Kireilis

Parduodu „LIFA“ kompiuterį su priedu 16 diskečių, arba keičiu į Sega Mega Drive. Galima tartis. Pasiūlymus laiškais siųsti adresu:
Telšiai, Lygumų 76 – 7
Raimondas Lukošius

Parduodu „Gameboy“ žaidimą su 2 disketėmis – 300 Lt.
Kaunas tel. 74 96 35
Robertas

AR WINDOWS 95 GREITESNI ?



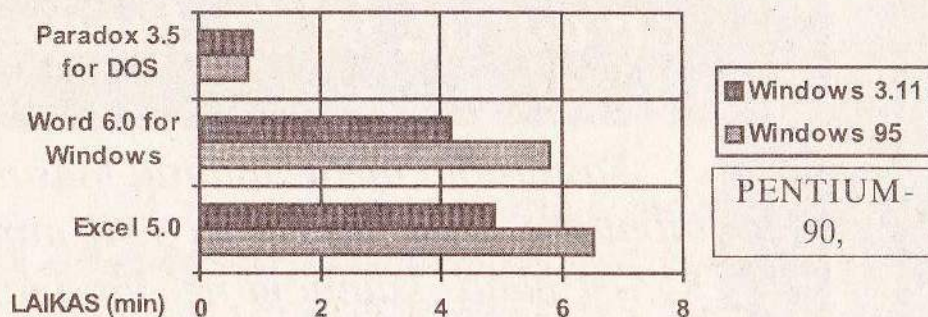
Windows 3.1 vartoto-jams, galvojantiems pereiti prie kitos Windows versijos, iškyla kausimas - ar Windows 95 greitesni? Su Windows 95 beta (bandomąja) versija buvo išbandytos senos ir nauja programos, naudojant dvi atminties konfiguracijas. Rezultatas gautas toks: tam, kad su Windows 95 programos pasileistų ir dirbtų greičiau, jums reikalinga 16MB operatyvinės atminties. Buvo panaudoti identiški makro-draivingo testai su Microsoft Excel ir Word versijomis, pritaikytomis Win 3.1 ir beta Windows 95, taip pat ir su DOS'iniu Borland Paradox. Visi testai buvo leidžiami su apytikriai 90MHz Pentiumo sistemomis, turinčiomis 8MB ar 16MB operatyvinės atminties.

Pirmiausia buvo lyginamas senų programų greitis, leidžiant jas su Windows for Workgroups 3.11 ir su Windows 95. Išvada: su 8MB sistema, Windows 3.11 taikomąsias programas paleido greičiau, nei tai padarė Windows 95. Tačiau Windows 95 Excel ir Word beta versijos pralenkė savo Win 3.1 pirmtakus atitinkamai 29 ir 24 procentais.

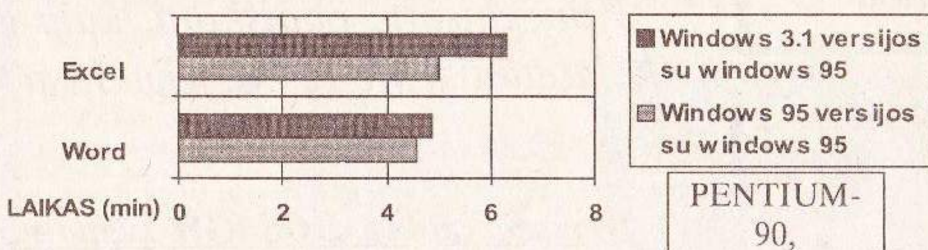
Šie geičiai nepakito, kai buvo pereita nuo Win 3.1 prie Windows for Workgroups. Tik kai buvo išplėsta operatyvinė atmintis iki 16MB, Windows 95 pradėjo dirbti greičiau.

Dar buvo pamėginta paleisti Windows 95, peržengiant minimalios konfigūracijos ribas, rekomenduojamas firmos Microsoft. Tai 386 procesorius, 4MB operatyvinė atmintis ir apie 30MB laisvos vietos kietame diske. Išvada: geriau niekada nemėginkite to daryti namuose. Jūs tikrai nusivilsite, paleidę Windows 95 ant kompiuterio, turinčio 386 procesorių.

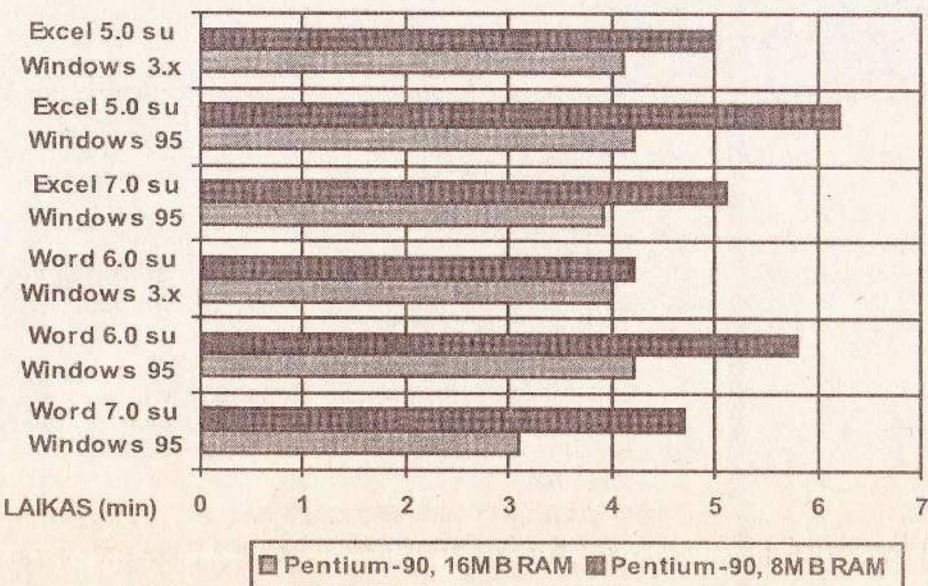
Windows 3.1 taikomosios programos dirba lėčiau su Windows 95



Windows 95 taikomosios programos dirba greičiau nei Windows 3.1 taikomosios programos



Optimaliam darbui naudojama 16MB RAM



VINDOWS 95 DRAIVERIAI Ar tai sudėtinga?

Kai Windows 95 neatpažysta išorinių įrenginių, ar savo duomenų bazėje (Plug-n-Play) neturi tinkamo draiverio, tai jums lieka viena išeitis - instaliuoti draiverį rankiniu būdu. Kad geriau suprastumėt, kaip tai daroma, pakeisime Windows 95 "Super VGA" displėjaus draiverį į specialų "Diamond Multimedia Stealth 64" grafinės plokštės draiverį.

• Paspauskite du kartus kairįjį "pelės" klavišą ties "*System*" piktograma, kuri yra "*Control Panel*" lange. Taip jūs aktyvuosite "*System Properties*" dialogo langą.

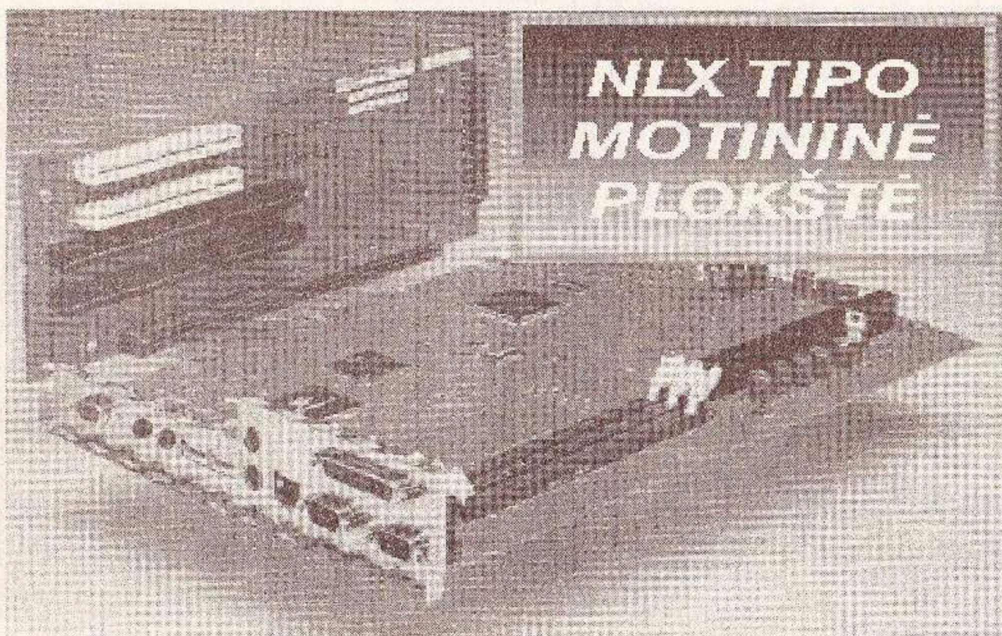
• Spustelkite kairįjį "pelės" klavišą ties "*Device Manager*" užrašu ir atsiradusiame lange suraskite "*Display Adapters*" piktogramą. Dvigubas kairiojo "pelės" klavišo paspaudimas ties šia piktograma atskleis anksčiau instaliuotą Windows 95 "Super VGA" draiverį. Pažymėkite jį, ir paspaudus mygtuką "*Properties*", atversite "*Super VGA Properties*" dialogo langą.

• Išsirinkite "*Driver*" langą ir pamatysite jau instaliuotus draiverių failus. Draiverio pakeitimui paspauskite dialogo lango dešiniame apatiniame kampe esantį mygtuką "*Change driver*". Tada jūs išvysite "*Select Device*" dialogo langą.

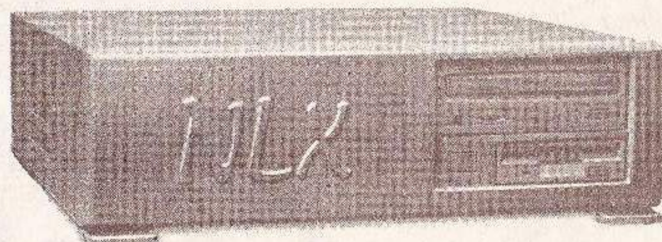
• Šiame lange jūs turite keletą pasirinkmo variantų. Jei turite diskelį su Windows 95 draiveriu (diskelis dažniausiai būna komplekte su perkama video plokšte), tai įdėkite jį, paspauskite mygtuką "*Have Disk*" ir vykdykite tolesnius nurodymus. Jei jūs diskelio neturite, Windows 95 leis jums išsirinkti draiverį rankiniu būdu iš savo turimos duomenų bazės. Tada iš dialogo lange esančio sarašo galima išsirinkti "Diamond Multimedia Stealth 64" video plokštei skirtą draiverį ir paspausti mygtuką "*Ok*" esantį lango dešiniajame apatiniame kampe.

INTEL FIRMOS SISTEMINĖS PLOKŠTĖS: ATX , NLX, ...

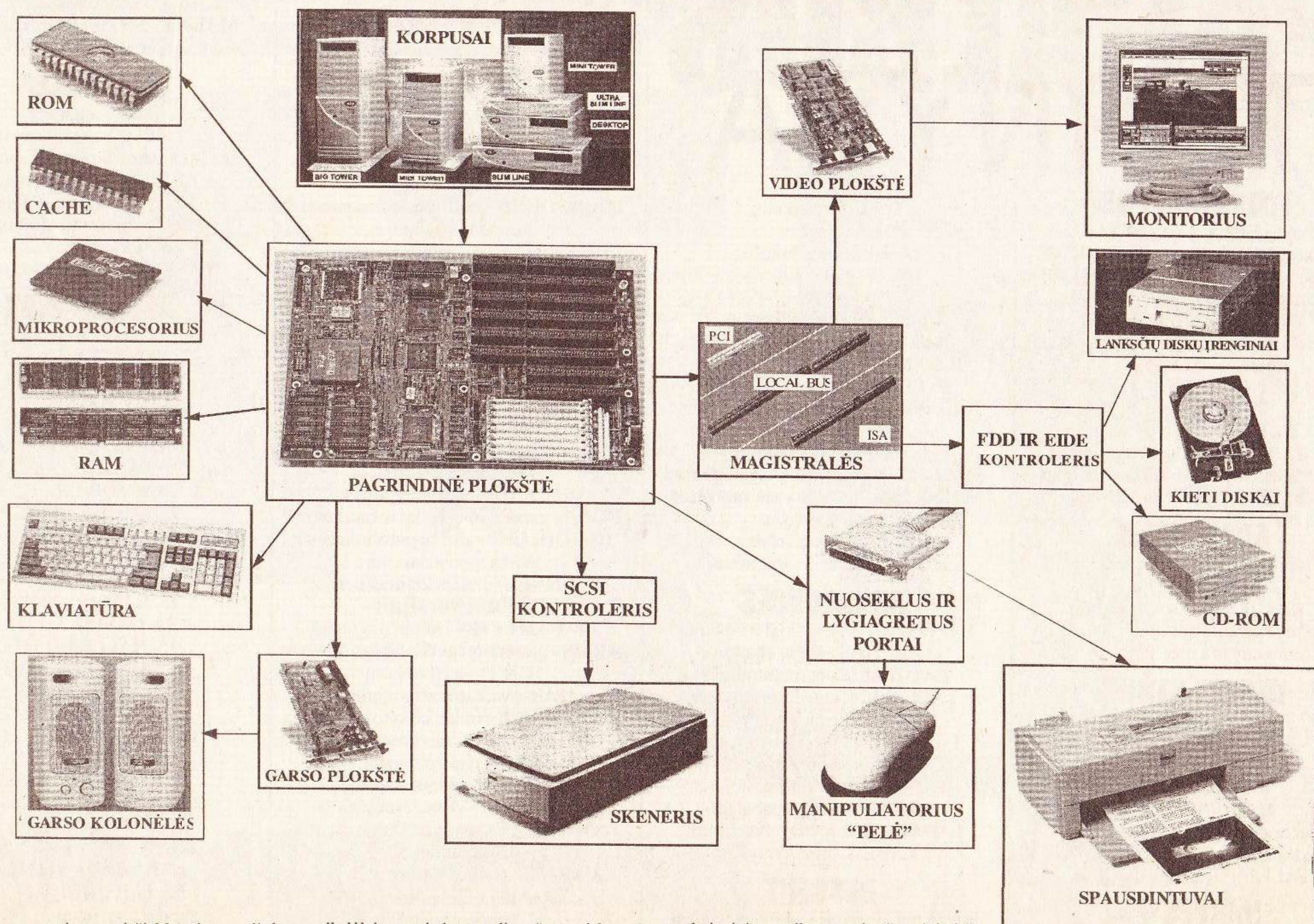
ATX tipo procesoriaus plokštės struktūrą INTEL firma pristatė 1996-ųjų metų pradžioje. Šio standarto pagrindinės plokštės buvo skirtos montuoti į MiniTower tipo korpusus ir turėjo rinkoje pakeisti kompaktiškas Baby AT tipo plokštes. Tikrovėje, ATX -tai Baby AT pagrindinių plokščių naujoji karta, tik pasukta 90° kampu nuo įprastos padėties. Ši naujoji plokščių konstrukcija turi daug privalumų kompiuterių gamintojams ir vartotojams. ATX plokštėje yra papildomi įvedimo-išvedimo portai (I/O ports). Taip sutaupoma, nes kompiuterių gamintojui nebereikia papildomų kabelių ir atskirai įstatomų plokščių, o vartotojas gauna patikimesnį gaminį. Kietų ir lanksčių diskų kontroleriai, kaip dabar įprasta, yra pačioje plokštėje, tik jų jungtys yra išdėstytos arčiau pačio kieto disko ir lanksčių diskų įrenginio, todėl gali būti naudojami trumpesni (tuo pačiu ir pigesni) kabeliai. Bet pagrindiniu momentu, konstruojant ATX motininę plokštę, buvo sistemos aušinimas. ATX korpuse maitinimo šaltinio ventiliatorius įmontuotas šonu ir daugumoje atvejų, pagal paskaičiavimus, jo turėtų pakakti vėsinti visą korpuso viduje esančią įrangą. Taip sumažinamas ir ventiliatoriaus skleidžiamas garsas ir sistemos kaina.



NLX tipo naują sisteminių plokščių konstrukciją, turinčią panašias savybes, kaip ir ATX, INTEL firma pristatė 1997-ųjų metų pradžioje. Šios konstrukcijos plokštės yra skirtos gulsčioms Desktop tipo korpusams. NLX tipo plokštėse yra daug pranašesnių techninių sprendimų, lyginant su įprastomis plokštėmis, bet didžiausias privalumas yra tas, kad NLX tipas tapo standartu, kurį palaiko tokie kompiuterių gamintojai, kaip IBM, Digital, Hewlett-Packard, ICL, AST, Tulip, Gateway ir daugelis kitų. Šiam standartui, kuriam pritaria dauguma kompiuterių, maitinimo šaltinių ir korpusų gamintojų, pranašaujama gera ateitis. Vartotojui NLX standartas leis patogiau įdėti naujus ar pakeisti esančius kompiuterio komponentus (įrenginius), ypač video plokštes, video atmintį, operatyvinę atmintį, procesorių, ir netgi pačią motininę plokštę. NLX tipo plokštė korpuse yra montuojama ant bėgių, o ne prisukama varžtais. Prie korpuso tvirtinama tik išplėtimo plokštė su magistralės jungtimis. Tam, kad kiekvieną NLX plokštę galima būtų įmontuoti į kiekvieną NLX korpusą, standartas primygtinai rekomenduoja (nors ir neverčia), kad bėgiai motininei plokštei būtų gaminami laikantis rekomendacijų. Kompiuterių gamintojams NLX standartas - tai mažesnė gaminio kaina, patogesnė gamyba ir geresnė kokybė. Išplėtimo plokštės yra siūlomos dviejų tipų. Pirmosios konstrukcijos išplėtimo plokštėje yra PCI ir ISA magistralių, maitinimo, lanksčių diskų, kietų diskų ir kitos signalų jungtys. Tai leidžia kitiems gamintojams konstruoti sistemą, panaudojant savo elementus. Be to, įvairių įrenginių kabelius galima jungti į išplėtimo plokštėje esančias jungtis, o ne į motininę plokštę, todėl ją galima keisti be vargo. Kitos konstrukcijos išplėtimo plokštėje yra tik PCI ir ISA magistralių ir maitinimo signalų jungtys. Šiuo atveju įrenginiai turės būti jungiami prie motininės plokštės. NLX standartas pritaikytas ir dvigubo procesoriaus sistemoms. NLX standartas puikiai derina integruotos plokštės nepaslankumą su sistemos lankstumu, naudojant įvairias papildomas plokštes. Nors NLX tipo plokštės yra skirtos pirmiausiai Desktop sistemoms, galima jas naudoti ir Mini Tower korpusuose, išlaikant visus privalumus.



KAS TAI YRA KOMPIUTERIS?



Kai kam atsakymas į šį klausimą gali atrodyti labai paprastu, o daugelis gali visai jo nežinoti. Pažiūrėjus į mūsų paveikslėlį, netrodytų, kad tai "trumpa šneka", o paveikslėlyje pavaizduota toli gražu ne viskas. Savo puslapiuose pabandysime kuo plačiau ir aiškiau aprašyti kompiuterio sandarą ir prie jo jungiamus įrenginius. Norėtume, kad perskaitę ir jūs nesijaustumėte "naujokais". Medžiagą ruošime iš pačių ivairiausių informacijos šaltinių, savo ir kitų patirties. O jei norite prisijungti ir jūs, laiksime jūsų laiškų.

KORPUSAI

Nuo kompiuterio korpuso priklauso kompiuterio matmenys, išdėstymas darbo vietoje, maitinimo šaltinio galingumas ir vieta papildomiems įrenginiams įmontuoti. Sutinkami šie kompiuterių korpusai : Desktop, mini desktop, slimline, (ultra) superslimline, mini tower, midi tower, big tower, blokiniai korpusai ir specialūs.

Kuo mažesnis korpusas, tuo mažiau galimybių kompiuterio modernizavimui. Daugiausiai apie korpusą pasako keliems įrenginiams (kietiems diskams, lanksčių diskų įrenginiams, CD-ROM įrenginiams, ir pan.) jame yra vietos. Korpuse yra numatytos kelios tvirtinimo vietos su kiaurymėmis įrenginiams, prie kurių būtina prieiti iš išorės (pvz. CD-ROM, kur reikia įdėti diską), ir gali būti numatytos kelios vietos įrenginiams, prie kurių priėjimas nebūtinas (pvz. kieti diskai). Visos nenaudojamos kiaurymės korpuse uždaromos dangteliais, kad į vidų mažiau patektų dulkių ir viduje būtų gera ventiliacija. Rinktis gulsčią (desktop, footprint, slimline) ar statų (mini tower, midi tower, big tower) korpusą yra vartotojo valia. Gulčiai statomi korpusai užima daug vietos ant stalo, tačiau ant jo galima padėti monitorių. Tokie korpusai yra labai paplitę pasaulyje (tik kažkodėl ne Lietuvoje), ypač kompiuterių tėvynėje Amerikoje. Visų garsiausių firmų kompiuteriai turi būtent gulsčią, dažniausiai desktop, korpusą. Stati kompiuterių korpusai užima nedaug vietos ant stalo, bet jei šalia pastatomas monitorius, tai vietos gali užimti ir daugiau, nei gulsčias. Statieji korpusai daugiau pritaikyti patalpinimui į stalo spinteles, ant grindų šalia stalo (naudojant specialias kojytes, kad korpusas nenugriūtų) ar į nišas. Stačiuose korpusuose yra daugiau vietos papildomiems įrenginiams įmontuoti.



Visi korpusai gaminami iš metalo. Įprasti, daugiau konservatyvūs korpusai būna beveik baltos, pilkos, dramblio kaulo ar juodos spalvos, Labiau egzotiški korpusai yra papuošiami akį traukiančiomis spalvomis, ornamentais ar marmuro imitacija, bet tokių korpusų sunku rasti, nes jų ir paklausa mažesnė. Korpusuose, priklausomai nuo modelio, be maitinimo įjungimo gali būti keletas mygtukų, pavyzdžiui, RESET - kompiuterio perkrovimui, ar TURBO - turbo režimo įjungimui, taip pat keletas šviesos indikatorių - TURBO, POWER, HDD. Kartais korpuse įmontuojamas užraktas klaviatūros užrakinimui. Tarp kitko, orginalių ("baltų") kompiuterių, pvz. IBM, užraktai yra sudėtingi ir vargu ar jiems pritaikysite bet kokį raktą. Paprastų kompiuterių korpusų užraktai yra praktiškai vienodi, nebent gali skirtis tik skersmeniu ar sienelių storiu. Tokių raktų rasti nesunku. Tokie užraktai gali apsaugoti nebent nuo vaikų ar landžių bendradarbių. Nuo "specialistų" jie neapsaugos.

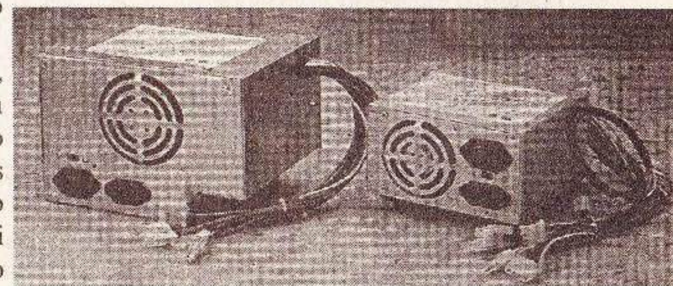


Korpuso nugarėlėje yra įvairių kompiuteryje esančių plokščių jungtys, prie kurių kabelių pagalba gali būti jungiami įvairūs įrenginiai: monitoriai, spausdintuvai, manipuliatoriai ir pan. Kai kurių korpusų nugarėlėje rasite metalines kilpeles, kurios skirtos kompiuterio korpuso prirakinimui prie stalo (panašiai, kaip dviračio).

Korpusas, kaip taisyklė, parduodamas su jame įmontuotu maitinimo šaltiniu. Maitinimo šaltinis paprastai būna pritaikytas montavimui vieno ar kito tipo korpuse, todėl jį keičiant reikia į tai atsižvelgti. Maitinimo šaltinio galingumas paskaičiuotas maksimaliam galimam įmontuotų įrenginių pajungimui ir dar pridedant šiek tiek atsargai. Kuo didesnis korpusas, tuo didenis yra maitinimo šaltinio galingumas, nes tuo daugiau įrenginių jame galime įmontuoti. Pavyzdžiui, slimline korpuse montuojami 100-150 W , midi tower - 200-250 W, o big tower - 300-330 W galingumo šaltiniai. Maitinimo šaltinyje paprastai būna aušinantis ventiliatorius, jungtis įtampos laidui ir jungtis monitoriaus matinimo laido prijungimui. Jau korpuso viduje iš maitinimo šaltinio išvesti laideliai su dviejų rūšių keturių kontaktų jungtimis kompiuterio komponentų maitinimui. Laidukai yra spalvoti, pagal įtampos reikšmę:

juodas laidas - "žemė",
raudonas laidas - +5V ,
geltonas laidas - +12 V.

Pagrindinės plokštės maitinimo prijungimui iš maitinimo šaltinio išvesti ir du didesni pluoštai laidų su šešių kontaktų stačiakampėmis jungtimis. Be jau minėtų spalvotų laidelių, šiuose kontaktuose dar yra laidai su -12V ir -5V įtampa. Būtinai atsiminkite, kad šios jungtys negali būti jungiamos bet kaip: abiejų jungčių juodi ("žemės") laidai turi būti viduryje! Kitaip pasekmės gali brangokai kainuoti. Be to, niekada neištraukite ir nekiškite įrenginių (o juo labiau pagrindinės plokštės) maitinimo laidelių, kai kompiuterio maitinimo laidas



įkištas į rozetę. Ir jokiu būdu negalima nieko panašaus daryti, kai kompiuteris įjungtas.

PAGALBOS TARNYBA

TIME COMANDO

Roman Empire — **QJSLVABL;**
Japanese Middle Age — **KAYAGEAF;**
European Middle Age — **MZFSPQDD;**
Conaquistadors — **AVMIFGGU;**
Wild West — **EVBSVTCV;**
Modern Wars — **YLHHGXBO;**
Future — **ALPYPJFO;**
Blyond Time — **YBULVABN.**
Žaidimo metu įveskite:
HUIBON — visi ginklai;
VONLUX — sveikatos atnaujinimas.
Jei vietoje lygio kodo parašysite **COMMANDO**, pateksite į slaptąjį lygį.

QUARANRINE

Slaptažodžiai pereiti į kitą lygį:
1. Omnicorp is all knowing.
2. Keep the opressor oppresing.
3. The meek shall your hydergine today.
4. Kemo city is a nice place to visit.

DESERT STRIKE

Lygių kodai
2. CMMKBMMMJ;
3. CMN_BMMMZ;
4. CMBRNMMM5;
5. CMVBBMMMG.
Jei norite gauti nemirtingumą, paspauskite Esc, po to surinkite **WATERFALL** ir vėl paspauskite **Esc.**

HARVESTER

BRUCE - Gog mode;
NICK - pilna sveikata;
MURDERER - Extra ginklai;
SON OF SAM - Extra daiktai;
DUSTIN - pereiti į I-ą lygį;
BOSTON STRANGLER - pereiti į II-ą lygį;
HELTER SKELTER - pereiti į III-ą lygį;
CHARLES MANSON - pereiti į IV-ą lygį.

MASTER OF ORION

(kodai-apgaulės)
Alt - GALAXY — atidaro visą galaktiką.
Alt - MOOLA — duoda 100 bc, kai esate ant Planet screen.

TFC

1. Kartu paspauskite **Ctrl** ir **ENTER.** Dabar įvedę **CALLSIGN** galėsite praleisti mokomąsias misijas.
Jei pilotą pavadinsite **PLOP** — tapsite nemirtingas.
2. Kartu paspauskite **Ctrl** ir **4** (key pad'e) ir gausite nuotrauką LBM formatu.

WAR WIND

(kodai-apgaulės)
Žaidimo metu paspauskite **ENTER** ir įveskite:
!golden boy - 5000 resursinių vienetų.
!the sun alsorises - "fog of war" panaikinimas.

JET STRIKE

(lygių kodai)
TDEJQNQL; NFYHOTAR;
HXEXWPWV; JHALMROB;
RPSREBSX; RZWVUVCP;
TREFCPMJ; VZQRUDOP;
XHYJMVKX; HTETAPOJ;
HHSFMBQX.

HERETIC

(kodai-apgaulės)
QUICKEN - God mode;
RAMBO - visi ginklai ir šoviniai;
GIMME - artefaktai (a-j)/ kiekis (1-9):
A - nepažeidžiamumo žiedas;
B - nematomumas;
C - sveikata;
D - stipri sveikata;
E - jėga;
G - laikrodinė bomba;
H - kiaušiniai;
I - sparnai;
J - teleporteris.
SKEL - visi **SKELETON** raktai;
RAVMAP - pakeisti Map mode #
KITTY - ėjimas kiaurai sienas;
ENGAGExx - pereiti į užpakalinį lygį (episode/map);
PONCE - sveikata;
SHAZAM - pakeisti ginklo galingumą;
MASSACRE - nužudo visus monstrus, esančius lygyje.
IDDQD - savižudybė;
IDKFA - nuimti visus ginklus.

DARK FORCES

LAPOSTAL - visi ginklai ir šoviniai;
LARANDY - super charge;
LAIMLAME - nematomumas;
LAUNLOCK - inventory added;
LACDC - map toggle;
LAREDLITE - pondering toggle;
LANTSH - teleportuotis į starto vietą;
LAPOGO - eiti kiaurai sienas;
LASKIP - misijos pabaiga;
LADATA - parodyti xyz koridorių.
LABUG - insect mode.

DESCENT

Visų pirma, norėdami aktivizuoti kodus, surinkite **GABBAGABBAHEY.**
SCOURGE - Wowiezowie Weapons.
MITZI - visi raktai;
RACERX - nepažeidžiamumas;
GUILE - Cloak on/off;
TWILIGHT - skydų perkrovimas;
FARMER JOE - perėjimas į kitą lygį.

PRINC OF PERSIA II

Paleiskite žaidimą su **MAKINIT2** parametru. Taip įjungėte apgaules.
+ - pridėti laiko;
- - atimti laiko;
K - užmušti visus ekrane esančius priešus;
R - atgyti;
F1 - parodyti poziciją;
F3 - žaidėjas on/off;
F6 - ruler;
Shift K - nuimti energijos;
Shift T - pridėti energijos;
Shift R - parodyti kambario numerį ir pereiti į dešinę.
Shift W - parodyti kambario numerį pereiti į kairę;
Shift I - apversti ekraną aukštyn kojomis;
Shift B - parodyti tik princą;
Alt N - pereiti į kitą lygį;
Alt D - sukurti DUMP?.TXT

DARK SUN II

Norėdami įjungti nustatantį režimą, surinkite **DSUN - K911**, tuomet žaidimo metu galėsite panaudoti šias klavišų kombinacijas:
T - visa komanda kelia lygį;
M - prisiminti visus "spelus";
Alt+F2 - padidinti visus komandos parametrus.
Alt+F4 - išmokti visus "spelus";

RAYMAN

(kodai)
kom0ogdk - 5 gyvenimai;
trj8p - 99 - gyvenimai;
86e40g91 - 10 skambučių;
en5gol2g - pilna jėgų;
2x2rmfmf - auksinio kumščio galia;
o8feh - pereiti į kitą lygį;
4ctrepfj - atidarytas kelias į visus 6 pasaulius;
b76b7081 - atidarytas kelias į slaptą žaidimo pasaulį.

PRAY FOR DEATH

(kodai-apgaulės)
MEETTHEGUYS - papildomas žaidimas;
SENDMEFASTER - žaidimo pagreitinimas;
NEEDNOBATTERIES - žaidėjus valdo kompiuteris;
TOONSOUND - žaidime atsiras garsai iš animacinių filmų.

MONSTER TRUCK MADNESS

(kodai-apgaulės)
Žaidimo metu įveskite:
TREX - važiuosite "dinozauru".
(norėdami pamaatyti save iš šalies, paspauskite **Ctrl+3**).

ERADICATOR

(kodai-apgaulės)
DEMO versijai:
\FUSHIP - nemirtingumas;
\GUNS - papildomi ginklai ir šaudmenys;
\BLOODLUST - ginklų patobulinimas;
\XMAS - visi daiktai;
\TUNNEL - ėjimas kiaurai sienas;
Pilnai versijai:
\RAGAMUFFIN - nemirtingumas;
\ARMS - papildomi ginklai ir šaudmenys;
\GIFT - visi daiaktai;
\FMK - sveikatos atnaujinimas;
\OVERDRIVE - mikročipo tobulinimas;
\BLOAD - perėjimas į bet kurį lygį;
\VICI - lygio pabaiga;
\DIG - ėjimas kiaurai sienas;
\SPUTNIK - visas žemėlapis;
\AMOBJECT - visi žemėlapyje esantys objektai;
\AIMOVE - galimybė pakeisti lygį A1;
\FRAME - objektų struktūros demonstravimas.

BATTLE ISLE 3

(lygių kodai)
2. 6487674; 3. 1564386;
[illegible]. 9745642; 5. 3756838;
6. 2957843; 7. 8844366;
8. 2375411; 9. 3854653;
10. 5647332; 11. 4092664;
12. 7564366; 13. 8264241;
14. 3243554; 15. 5487436;
16. 1353411; 17. 4524338;
18. 6731244; 19. 1243371;
20. 6245425.

CHAOS OVER LORDS

(kodai-apgaulės)
Vietoj žaidėjo vardo įrašykite:
SMGHUBBLE - galimybė stebėti visas gangsterių grupuotes bet kuriame sektoriuje.
SMGMILD - banditų išgydymas.

ZONE RAIDERS

(kodai-apgaulės)
Norėdami aktyvuoti kodą, iš pradžių paspauskite F8, o po to F11. Žaidimo metu įrašykite kodą:
ISTITWENTY20 - visas žemėlapis;
ILETSBALL - pergalingas misijos užbaigimas;
ISIJAVANET - apsaugos atstatymas ir gedimų sutvarkymas;
ISIWHEELS - galima panaudoti X car;
ISIDRIVE - galima panaudoti visas kitas mašinas;
ISIMAKEITSO - prieinami visi lygiai;
ISIBEENTHERE - prieinamas slaptas lygis;
ISIFATPACKED - visi ginklai ir maksimali amunicija;
ISISLEEP - visi priešai užmiega;
ISIQ - nemirtingumas;
ISIWIRES - objektų struktūros demonstravimas.

DEADLOCK

(kodai-apgaulės)
Žaidimo metu paspauskite **Ctrl+F1**, o po to surinkite:
FRODO - maksimalus kolonizatorių kiekis.
GHOTI - tuojau pat sukuriama pasirinkta technologija;
MAKE IT SO - po 100 vienetų visų medžiagų ir 5000 piniginių vienetų.

DEATHKEEP

(kodai-apgaulės)
LEBUZ - skraidymas;
LEGEO - žemėlapis ir teleportacija;
LEHAT - neribita magija;
LENEE - nematomumas;
LEOLD - patyrimo didinimas;
LEPIK - ekstra raktai;
LESKP - perėjimas į kitą lygį.

ASSAULT RIGS

(lygių kodai)
2. NEXTGEN - 212132;
3. THIS WAY - 322443;
4. JOY JOY - 323343;
5. NODDY - 233313;
6. WASTELANDS - 324412;
7. VERTIGO - 122243;
8. GRM TOWER - 321233;
9. BRIDGE - 323131;
10. OBLITERATE - 334212;
11. ARENA - 331342;
12. PBM - 423334;
13. RAMPS - 324132;
14. OASIS - 331221;
15. HALLS - 413333;
16. COASTER - 424442;
17. MINE - 333432;
18. LOOK UP - 242123;
19. DEAD LINE - 112134;
20. FORT - 121332;
21. STAIRWAY - 323233;
22. PARK A LOT - 223423;
23. ZAMCAM -411113;
24. SHOOT ME - 322333;
25. WILD - 343342;
26. OIL RIG - 244141;
27. RIGHT WAY - 142332;
28. WASTE TWO - 242222;
29. DODGE - 324144;
30. AIR - 241413;
31. JUMP - 421343;
32. ROOM 101 - 321421;
33. FIREPOWER - 113112;
34. WAVE - 142442;
35. PERIMETER - 133112;
36. SPIRAL - 133132;
37. THE CASTLE - 232321;
38. FORTRESS - 213113;
39. LIFTS AHOY - 313421;
40. PUSH ME - 413432.

ABUSE

Jei norite aktyvizuoti God mode, pradėkite žaidimą, į komandinę eilutę įrašę **"-edit".**
Po to, įsitikinę, kad kursorius yra lango ribose, vienu metu, pastatykite **SHIFT** ir **Z.** Po to žaidimą pradėkite spausdami **TAB.**

MISSION FORCE: CYBER STORM

(kodai-apgaulės)
Į failą **CSTORM.INI** įrašykite šias frazes, o po to pradėkite žaidimą:
1. It's Good To Be The King - labai daug pinigų;
2. Heal Me - visų Herc'ų sutaisymas ir pilotų gydymas.
3. Brown Noser - žaidėjo laipsnio pakėlimas.
4. Herc Me Some More - galima įsigyti visus Herc'us.

DOOM 2 (PC)

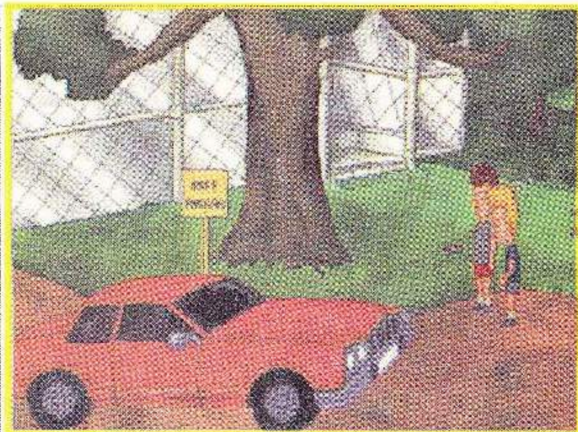
IDDQD — nemirtingumas;
IDKFA — visi ginklai;
IDCLIP — ėjimas kiaurai sienas.

LION KING (PC)

DWARF
H — prideda gyvybės;
L — perėjimas į kitą lygį (šį kodą reikia rinkti, kai pasirodo uola su beždžione).

Vaidas Liegaudas iš Mažeikių

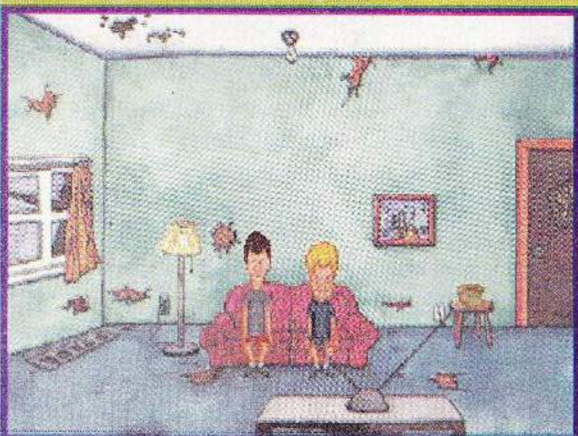
Bevis and Butt-head
in virtual stupidyty











Žaidime apstu įvairiausių nereikalingų, tačiau labai šaunių smulkmenėlių. Čia jos nebus aprašomos, bet netingėkite ir stverkite, tempkite ir lieskite visus esančius daiktus. Tikrai šauniai praleisite laiką.

I dalis

Nuimkite nuo sienos kodą ir parodykite jį mokytojai. Dinkite į koridorių. Žingsniuokite dešinėn prie vandens fontanėlio ir nukrapštukite kažkieno pamirštą kramtomąją gumą. Keliaukite į sporto salę. Šokite ant sporto lentos, nuo jos – ant "arklio", o po to [illegible] – ant lentos (nusileis kopėčios į [illegible]pe). Ropškitės jomis ant mokyklos [illegible]. Prieikite prie stogo krašto ir [illegible] žemyn. Čia sužaisite trumpą ž[illegible]ką, kurio tikslas — dideliu žaliu s[illegible]u [illegible]aikyti į direktorių (šis pasišlykštėtinas [illegible]aikčiukas atsiras 10 kartų užspj[illegible] ant bet kurio judančio gatve objekto. K[illegible] direktorius išsinešdins, paimkite paga[illegible] ir įgrūskite jį į ventiliatorių (jis, žinoma, sulūš). Lipkite į vidų ir eikite į kiemą. Vyresnių klasių moksleiviai ne juokais prie Jūsų prisikabins. Čiuožkite į parką ir pasišnekėkite su banditais. Dabar keliaukite į teniso kortą. Čia vėl Jūsų laukia linksmas žaidimas: teniso kamuoliukais nudėti kuo daugiau tenisininkų. Tam tikslui Jūs turite 15 gyvenimų. Per duotą laiką turite nudėti kuo daugiau priešų.

Keliaukite namo. Ten skamba telefonas. Pakelkite ragelį ir šiek tiek pakalbėkite. Nuo grindų pakelkite padidinimo stiklą.

Jei norite surinkti kuo daugiau taškų, vėl pažaiskite. Dabar turėsite prie mokyklos slenksčio esančiame skruzdėlyne sudeginti kuo daugiau bejėgių skruzdėlaičių (tačiau, jei esate tikras gamtos mylėtojas, šio žaidimo jokiais būdais nežaisite). Be to, turite vieną stiprų smūgį koja (dešinysis mygtukas). Papildomų smūgių galima gauti naikinant kuo daugiau gyvių.

Įjunkite TV ir pažiūrėkite tikrai šaunią programą. Po to keliaukite į benzino kolonėlę ir pardavėjo paklausinėkite šio bei to apie vieną tipelį. Pasikalbėję čiuožkite į parką pas banditus ir pakalbėkite su jais apie maistą. Bet pakeliui vis dėlto paspirkite nugaišusią voverę (kur žiūri "žalieji"?). Privažiuos labai įspūdinga mašina ir iš jos išlips vienas tenisininkas. Prieikite prie šiukšlių dėžės ir trupučiuką pasirausę ištrauksite leidimą į kavinukę. Tačiau kavinė bus vėliau, o dabar traukite į "Makdonaldą" ir pasistenkite padaryti taip, kad koks nors vyrukas nupirktų Jums sumuštinių. Po to grįžkite į benzino kolonėlę ir iš vitrinos nudžiaukite bulves. Prieikite prie dėdulės su akiniais ir pasiteiraukite apie bulves. Po to paprašykite kelių „žalių“. (Dabar žemėlapiu galima eiti į veteranų namus.)

Taigi traukite pas veteranus. Pasikalbėkite su vienu kuoktelėjusiu prie tanko, kol jis išeis. Pamėginkite vandeniu iš kibiro nuplauti tanką. Įlipkite į tanko liuką. Su hipiu pakalbėkite apie kašalotą. Keliaukite į kavinę ir pakalbėkite su durininke. Duokite jai leidimą. Su visais paplepėkite, prigriebkite ant stalo gulinčią knygą, gurkštelėkite kavutės iš trijų puodelių. Paplepėkite su padavėju dėl puodelio kavos, o kai pastarasis išnyks, pasinaudokite kavos virimo aparatu. Užsukite į tualetą ir šiek tiek nusilengvinkite. Vėl keliaukite pas veteranus. Nulaužkite nuo tanko liuką.

II dalis.

Tankas, aišku, ne kažin koks, bet tiks. Lipkite į tanką ir keliaukite. Atgabenote banditams maistą, o čia Jus ir susėmė (įstatymo sergėtojai nesnaudžia). Taigi, valdiški namai. Paimkite tualetinį popierių ir muilą iš kriauklės. Muilą atiduokite Byviui. Pasikalbėkite apie vyruką, akis ir apie pietus (tuo metu įeis sargybinys ir pames raktus). Pakelkite raktus ir atsidarykite duris. Čiuožkite į kiemą ir pasikalbėkite su tipeliu žaliais marškiniais. Čiupkite šalia jo esančią pagalvę. Eikite dešinėn ir pakelkite krepšinio kamuolį (visai netyčia partrenkite sargybinį). Nuo dešiniosios sienos nudžiaukite rankšluostį. Dabar eikite į durnyną ir pasikalbėkite su "klausuku", skaitančiu knygą. Pasisavinkite kaladėles, pliušinį meškiuką ir fotoaparatą. Atidarykite spintelę ir ištraukite elekrošoko mašinėlę. Grįžkite į kamerą. Po lova pakiškite pliušinį meškiuką, kaladėles, tualetinį popierių, knygą ir pagalvę. Pakelkite blykstę ir įgrūskite ją į fotoaparatą. Keliaukite į kiemą ir kelis kartus nufotografuokite tipelį žaliais marškiniais (kitaip jis pasius). Raktais atidarykite kamerą, kieme pakelkite monetą ir atiduokite ją kameros draugui. Draugelis suorganizuos Jums pabėgimą ir pats taip pat dings su baikeriais. Prisėlinkite prie miegančio sargo ir prie jo kėdės prikabinkite elektrošoko aparatėlį. Lipkite į sunkvežimiuką.

III dalis.

Skerdykla. Iš malkų krūvos ištraukite lentą. Sunaikinkite pančius. Štai Jūs ir namie. Pasikalbėkite su tipeliu. Grįžkite atgal ir pakelkite mašinos numerį. Keliaukite pro duris. Nuo grindų pekelkite gabalą mėsos. Pažiūrėkite į mechanizmą ir jį paleiskite. Čiupkite kirvį ir dumkite į fermą. Pakalbėkite su fermeriu apie Jums rūpimą vaikinuką ir apie fermą (pabandykite pagauti vištą ir kiaulę). Keliaukite pas veteranus. Pakalbėkite apie vaikinuką ir apie valdymo pultą. Keliaukite į parduotuvę "Medžioklė". Kalbėdami su pardavėja nukniskite parkerį. Patampykite triušį, iš dėžės, stovinčios ant stalo, paimkite gyvatės akį. Dabar galite grįžti namo. Sujunkite virvę su kramtomąja guma ir įkišę į skylę grindyse po langu, ištraukite monetą. Dumkite į kavinę. Pakalbėkite su seniu prie mikrofono, parėkite į mikrofoną. Čia vėl bus trumpas žaidimas. Jo tikslas — įrašyti dainą.

Tualete į aparatą įkiškite monetą ir ištraukite sargį. Vėl žygiuokite į "Makdonaldą" ir pakalbėkite su padavėju. Paklausinėkite merginą apie vaikinuką ir apie





raktus. Nušvilpkite iš jos, taigi ir iš baro hamburgerius. Eikite dešinėn į virtuvę. Paimkite nuo stalo lopetėlę. Traukite į benzino *kolonėlę. Dujų* balionu pripūskite sargį. Keliaukite į mokyklą. Pakalbėkite su valytoju ir atiduokite jam sargį. Šuniui, saugančiam įėjimą į kalėjimą iš pradžių atiduokite mėsos gabalą, o po to guminį šuniuką. Kol šuo "džiaugiasi" nauju priešu, replėmis nutraukite jo grandinę. Pakelkite plakačiuką ir nerkite į iškastą tunelį. Keliaukite pas bepročius. Knygų mylėtojui atiduokite gyvatės akį ir paprašykite jo knygos. Kameroje vyrukui po lova pakiškite knygą. Pakelkite žandikaulį ir dinkite į parką. Palieskite po automobilio ratais gulinčią voveraitę. Spirkite mašiną. Pažiūrėkite į kelio ženklą ir parkeriu pataisykite apatinį žodį. Plaktuku nugramdykite voveraitę ir nuneškite ją į parduotuvę "Medžioklė". Ten stora tetulė iš jos padarys iškamšą. Iškamšą paimkite, o su tetule pakalbėkite apie lokius. Traukite į kavinę. Susiraskite prie staliuko sėdintį kareivį ir pasikalbėkite su juo. Kai pastarasis Jus pagriebs — spirkite.

Prie įėjimo į veteranų pastatą pažiūrėkite į lokio iškamšą ir taip pat jai spirkite. Po to prieikite prie jos iš nugaros ir kelis kartus įkiškite į ją ranką. Paimkite valdymo pultą. Grįžkite į mokyklą ir duokite valytojui voverės iškamšą. Šoliuokite į sporto salę ir pakibkite ant virvės. Trenkite Byviui rankšluosčiu ir kirviu nukirskite virvę. Įkrisite į katilinę. Čiupkite indą dažų. Atsidarykite kartoteką ir iš ten ištraukite kodą. Pakilkite į koridorių ir atsirakinkite spintą (69), iš kur nukniskite raktą. Keliaukite į fermą.

Fermeriui parodykite dirbtinį žandikaulį. Valdymo pultu atidarykite garažą. Nusukite nuo mašinos numerį ir prisukite savo. Nudažykite mašiną itin ypatinga spalva ir užveskite ją raktu. Papildykite benzino atsargas, pasiklauskite botanikos mokytojos kelio, lipkite į mašiną ir pirmyn! U-uuuuuuu.

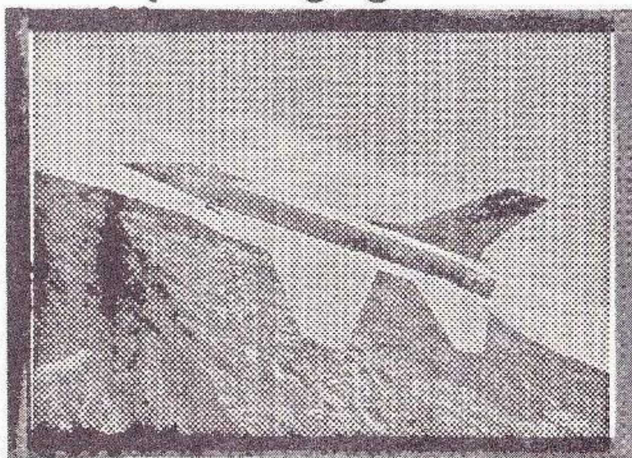
Konkursas Nr.1

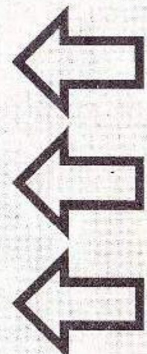
Visi žinote anekdotų įvairiausiomis temomis. Jau atsirado anekdotų ir kompiuterinių žaidimų tema. Siųskite mums Jums žinomus anekdotus. Įdomiausieji laimės prizus (kompaktiniai diskai su žaidimais)



Konkursas Nr.2

Iš kokio žaidimo ši nuotrauka. Atsakymus reikia išsiųsti iki gegužės 30-os dienos





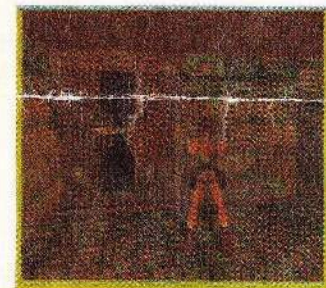
TOMB RAIDER

Žaidimo aprašymo tęsinys. Pradžia Nr.4

THE CISTERN

Iš pradžių, nusileidę į duobę, išstumkite akmens bloką ir už jo esančiame kambaryje paspauskite jungiklį. Susitvarkę su žiurkėmis ir paėmę už durų esančią vaistinėlę, nusileiskite ant tilto. Užšokite ant dešinėje nuo Jūsų esančios platformos ir eikite įskilimu, kol galėsite užsiropšti ant kitos platformos. Jos gale rasite pirmąjį surūdijusį raktą. Ta pačia platforma grįžkite atgal ir užšokite ant balkono dešinėje. Nubaidykite *Pierre* ir, lipdami laiptais, nuo platformų susirinkite amuniciją ir vaistinėles. Įšokite į skylę dešinėje ir plaukite iki kito kambario. Eikite laiptais, kol rasite antrąjį surūdijusį raktą. Kitame kambaryje nužudykite žiurkes ir nučiuožkite į kitą kambarį. Užlipkite ant plarformos, kuri yra prieš rytinėje sienoje esančias 2-ąsias duris (pasinaudokite kompasu). Surūdijusiu raktu atidarykite kairiąsias duris. Įėję užlipkite ant platformos, esančios virš durų. Nubaidykite *Pierre* ir nušaukite beždžiones.Šokinėdami nuo vienos platformos ant kitos, pateksite į kitą kamdario galą. Iš čia, jei norite, galite nušokti į sienoje esančią nišą ir pasiimti ginklus (***Magnum***). Jei tokio noro nėra, pašokite, įsikabinkite į įskilimą sienoje ir keliaukite į dešinėje esantį kambarį. Kabinkitės už išsikišimų bei išlinkimų ir tokiu būdu pasieksite kambario viršuje esančias duris. Kai įeisite į vidų, saugokitės dyglių. Įšokite į duobę ir eikite tuneliu iki dar vieno kambario. Tėn taip pat kabinkitės už išsikišimų ir taip pasieksite palubėje esantį jungiklį. Šis jungiklis atidarys kambario apačioje esančias duris, už kurių rasite sidabrinį raktą.Grįžkite į didįjį kambarį.





Iš čia keliaukite į kambarį, kur pirmą kartą sutikote ***Pierre***. Kai paspausite čia esantį jungiklį. didįjį kambarį užtvindys vanduo. Didžiajame kambaryje rasite šiaurinį tunelį. Juo plaukite iki kambario, kuriame galėsite paspausti jungiklį (to jungiklio anksčiau pasiekti negalėjote). Panerkite ir už atsivėrusių vartų rasite antrąjį sidabrinį raktą. Kai paimsite raktą, atsivers dar vieni vartai, pro kuriuos grįšite į pagrindinį kambarį. Plaukite prie rytinėje sienoje esančių dešiniųjų durų ir atrakinkite jas antruoju surudijusiu raktu. Sugrįžę į didįjį kambarį užlipkite ant šiaurinėje sienoje esančio balkono, atidarykite duris sidabriniais raktais. Išsikišimais pasiekite platformą virš durų ir atidarykite duris auksiniu raktu. Įėję pro duris pasisaugokite įgriūvančių grindų plytelių. Kambario gale patraukite šalia jungiklio esantį akmens bloką ir šokite į duobę.



TOMB OF TIHOCAN

Plaukite tuneliu pro pirmąjį kambarį iki jungiklio esančio už kampo. Paspaudę jį, grįžkite atgal. Dabar galėsite išlipti iš vandens ir jungikliu atidaryti duris. Kabinkitės už platformų ir lipkite iki viršuje esančio jungiklio, kurį paspaudę užtvindysite kambarį. Išėję iš kambario, plaukite iki grotelių. Šalia jų rasite jungiklį, kurį paspaudę pakeisite srovės kryptį. Plaukite tuneliu, kol pasieksite kambarį su žiurke. Platformomis pasiekę kambario viršų eikite pro kairiąsias duris (tik pasisaugokite kirvio). Įėję, užsikabinkite už krašto ir kabėdami eikite dešinėn, kol galėsite atsistoti ir paspausti jungiklį. Dabar grįžkite atgal į kambarį ir įeikite pro kitas duris. Vėl nubaidykite ***Pierre***. Praeikite pro vartus ir plaukite į kitą kambarį. Užmuškite žiurkę ir plaukite į kitą kambarį, kur teks tvarkytis su liūtu. Užlipę ant bloko, iššaudykite gorilas ir eikite kambario gale esančiu koridoriumi, kol pasieksite jungiklį. Paspaudę jungiklį užlipkite ten. kur prieš tai buvo gorilos ir peršokite dyglius. Kambaryje rasite vaistinėlę ir auksinį raktą. Grįžkite ten, kur sutikote liūtą ir eikite pro įėjimą kambario centre. Auksiniu raktu atrakinkite duris. Blokais pereikite kambarį. Kitame kambaryje užstumkite bloką ant aukščiau jo esančio grindų plokštės. Susirinkite daiktus. Užstumkite bloką ant vakarinės plokštės ir įėję į kambarį, eikite tiesiai į nišą. Palaukite kol priedės akmens luitai. Tada paimkite vaistinėlę ir raktą. Užstūmę bloką ant kitos plokštės, nušaukite žiurkes ir paimkite vaistinėlę. Pastumkite bloką į rytus, ant paskutinės plokštės ir nušovę gorilą susirinkite amuniciją. Dabar užlipkite ant bloko ir įėję pro metalinius vartus, paimkite vaistinėlę ir raktą. Sugrįžę atgal abiem raktais atsirakinkite paskutines duris, šokite į vandenį ir eikite iki kitoje pusėje esančios plokštės. Kai išlipsite, eikite taku į rytus iki kito kambario. Uolos šlaitu eikite iki jungiklio. Paspauskite jį ir šokite į vandenį. Plaukite šiauriniu tuneliu. Kai pamatysite Šventyklą, plaukite po ja esančiu tuneliu iki jungiklio. Paspaudę jį atidarysite Šventyklos duris. Prieš įeinant Jums teks panaudoti šautuvą, nes atgis akmeninė statula. Šventykloje pagaliau galėsite visiems laikams atsikratyti įkyriojo ***Pierre***. Jį apieškoję, rasite *Scion* raktą ir pistoletus (***magnum***). Auksiniu raktu atrakinę spyną, galėsite pereiti į kitą lygį.



CITY OF KHAMOON

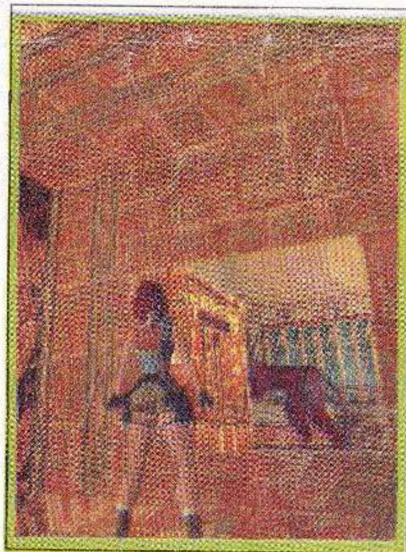
Laikydamiesi už krašto, keliaukite iki jungiklio. Įėję pro duris ,3 kartus truktelkite į save akmens bloką. Susirinkite už jo esančius amuniciją ir vaistinėlę. Šiaurinėje sienoje esantį bloką pertempkite per pirmąjį (anksčiau ištrauktą) ir užlipkite ant pietinės sienos. Nušaukite panterą. Paieškoję virš įėjimo, rasite amuniciją ir vaistinėlę. Užlipę ant išsikišimo priešais Sfinkso galvą, susidorokite su mumija. Nuo pakylos šalia palmių užšokite ant stulpo ir paimkite amuniciją. Užlipkite prie kairės Sfinkso galvos pusės ir apėję ją, rasite Safyro raktą ir amuniciją. Ištraukite po Sfinkso galva esantį akmens bloką ir, perlipę per jį, atrakinkite duris. Perėję tunelį, užlipkite ant pakylos ir paėmę vaistinėlę, eikite iki gale esančio kambario. Nušaukite dar vieną panterą. Eikite į kambarį kairėje. Atsargiai lipkite kambaryje esančia pakyla ir, atšokę į šoną, pamatysite atriedantį akmenį. Šokite į kambario kampe esantį tvenkinį ir plaukite tuneliu kol surasite jungiklį. Įplaukite pro atsidariusias duris, lipkite iš vandens. Pastumkite šalia vartų esantį bloką du kartus ir, užlipę ant jo, galėsite pašokti ir užsikabinti už platformos. Kambaryje užlipę ant paskutiniojo laiptelio, apsisukite ir lipkite dar aukščiau, kur ir rasite jungiklį.



Grįžkite žemyn ir pastumkite bloką taip, kad galėtumėte užlipti ant platformos su antruoju bloku Nustūmę jį,rasite kambarį su dar vienu jungikliu. Nuo antrojo bloko užlipkite ant auksinio išsikišimo ir lipkite pro liuką, esantį lubose. Paspaudę jungiklį peršokite ant išsikišimo, esančio kairiau gongo. Nuo jo galite užšokti ant tolimesnės platformos ir susirinkti šovinius ir vaistinėles. Nušokę žemyn, leiskitės į kambarį, virš kurio stovi panteros skulptūra. Be didelio vargo surasite kambarį su dviem panterom. Kai paspausite netoli jo esantį jungiklį, nusileisite į kambarį ir čia sutiksite dar kelias panteras. Bloku užlipkite iki tilto ir eikite koridoriumi iki kambario su mumija. Įeikite pro duris vakarinėje sienoje ir užlipkite į kitą kambarį, kuriame ant bloko rasite safyro raktą. Lipkite dar toliau ir peršokę per platformas paspauskite jungiklį. Grįžkite prie įėjimo ir nučiuožkite šlaitu. Panaudokite safyro raktą.

THE OBELISK OF KHAMOON

Eikite į kambarį su keturiais stulpais ir ištraukite pirmąjį iš dešinės bloką. Pristumkite jį po auksinėmis durimis ir eikite į tunelį. Ten nušaukite panterą. Ištraukite pirmąjį iš kairės bloką ir šokite į vandenį. Plaukite į kitą kambarį, surinkite amuniciją, vaistinėles ,bei paimkite safyro raktą ir grįžkite atgal. Atidarę safyro raktu duris kampe, užlipkite ant bloko ir eikite pro auksines duris. Lipkite laiptais, nušaukite mumiją ir kairiajame kambario kampe nuspauskite jungiklį. Paėmę *Eye of **Horus***, nušokite žemyn ir paimkite amuniciją. Įšokę į vandenį, surinkite amuniciją ir išnirę eikite koridoriumi. Priėję kambarį, šokinėdami nuo vienos platformos ant kitos, užlipkite į patį viršų. Ten, kur žemė apžėlė žole, paspauskite jungiklį. Užlipkite laiptais laiptais, nusisleiskite į skylę grindyse ir nuspauskite nišoje esantį jungiklį. Užlipę atsiradusiais laiptais, peršokite ant atitvertos platformos ir paimkite ***Ankh***. Sugrįžę prie įėjimo, paspauskite jungiklį. Išėję pro duris, lipkite laiptais į patį viršų ir užsikabinkite už krašto, pereikite ant auksinės pakylos dešinėje. Apėję ją, nušokite žemyn ir paspauskite jungiklį. Lipkite laiptais į viršų ir nušovę mumiją nuspauskite jungiklius. Pro atsidariusias duris grįžkite prie kolonų. Nuo žalios platformos peršokite ant kambario centre esančios kolonos. Ant jos rasite vaistinėlę ir šovinius. Toliau šokite ant pakylos su gongu ir nulipę nuo jos įeikite pro šalia esančias duris. Šiame kambaryje leiskitės į apačią, kol užšokę ant nedidelės platformos, surasite atitvertą jungiklį. Kai jį paspausite, nusileis paskutinis, 4 tiltas. Išėję iš kambario ir perėję tiltą paimkite ***Scarab***. Užšokę ant kairėje Jūsų esančio tilto, paimkite *Seal of* ***Anubis***. Įšokę į vandenį plaukite atsiradusiu tuneliu iki kito kambario. Dabar keliaukite iki Sfinkso ir panaudokite visus daiktus (4). Išeikite pro paskutiniąsias duris.



(Bus daugiau)

"KIBER ZONAI" rūpi:

1. Vardas ....
2. Pavardė ....
3. Amžius..............................
4. Kokiu kompiuteriu žaidžiate?
....
....
5. Kokius žaidimus labiausiai mėgstate?
....
....
....
6. Iš kur sužinojote apie „KIBER ZONĄ"?
....
....
7. Kas „KIBER ZONOJE" patinka?
....
8. Kas „KIBER ZONOJE" nepatinka?
....
....
9. Kokių laikraščio straipsnelių neperskaitote iki galo? ....
....
....

Pirmieji 10, atsiuntusių mums savo anketas, gaus įvairiausių įdomių prizų, o burtų keliu ištrauktas anketos autorius gaus kompaktinį diską.

KIBER ZONA

Leidėjas: *R. Servos firma "Pusė";*
Redaktorius: *R. Jakštas;*
Maketavo: *I. Jakštienė;*
Spausdino UAB Panevėžio spaustuvė., Užs. Nr.113b
Laikraštis pradėtas leisti nuo 1997 metų sausio mėnesio

MUMS RAŠYKITE:
"KIBER ZONA"
LT-2014, VILNIUS